TIERRA • MAR • AIRE

ARMAS DE GUERRA

Cómo luchan los profesionales

26

INFANTERÍA MECANIZADA

AVANCE ROJO

BLITZKRIEG, LA GUERRA RELÁMPAGO

IR AL COMBATE



INFANTERÍA MECANIZADA

La mecanización de la infantería ha cambiado la forma de hacer la guerra e influido en el curso de numerosas batallas.



El Ejército israelí es el mayor usuario del M113 después de las fuerzas norteamericanas. Lo ha probado en combate en numerosas oportunidades y ha visto que respondía como se esperaba de él. Aunque ha quedado desfasado frente a vehículos más sofisticados y mejor armados, el M113 sigue siendo el VAP definitivo y característico de su época.

"¡Muévete y observa! ¡Muévete y combate! ¡Suprime y destruye!", exhorta el manual de operaciones del Ejército norteamericano para batallones de infantería mecanizada. Estas frases tan contundentes resumen la agresiva filosofía de la guerra terrestre actual, pero también la de hace 50 años, cuando Guderian, el intérprete de la *Blitzkrieg*, se convirtió en uno de los hombres más temidos del mundo.

El camión, el transporte semioruga, el carro y el cañón autopropulsado cambiaron para siempre la faz de la guerra cuando fueron utilizados al unísono en el ataque relámpago que aplastó Francia y los Países Bajos en 1940. Pero a mediados de 1944, cuando la División *Panzer* de las SS *Das Reich* intentaba llegar a toda prisa a Normandía para contener la cabeza de playa aliada, muchos de sus vehículos de apoyo, incluso sus cañones antiaéreos, estaban todavía tirados por caballos.

Los *Panzer* fueron imparables en 1940 por dos simples razones: velocidad y agresividad. Un año después también fueron imparables en el Frente del Este, hasta que el mejor aliado soviético, el invierno, intervino en la partida. El invierno ruso ya había derrotado a generales mejores que Guderian.

El principio de la *Blitzkrieg* era sencillo: la velocidad y la movilidad ganan batallas, incluso contra un enemigo superior. Pero cualquier comandante sabe que la movilidad puede llevar a una pérdida de comunicaciones, y ésta a un inevitable caos. Para operar con acierto, la infantería no debe limitarse a ir montada; debe contar con un infalible sistema de transmisiones que permita al comandante dirigir las operaciones, y con las armas y equipos que le consientan cumplir su misión.

El M2 Bradley cuesta 20 veces más que el M113 al que sustituye

"La defensa es temporal, una espera para pasar a la ofensiva" afirma la doctrina del *US Army* no sin cierto optimismo. A continuación, el manual describe la forma en que "La Amenaza" montará su ofensiva, esa "concentración de potencia de fuego y fuerzas numéricamente superiores para lanzar una combinación de ataques frontales, maniobras envolventes y profundos empujes ofensivos contra tu retaguardia por medio de unidades interarmas con generosa dotación de elementos acorazados." Esto permitirá al enemigo avanzar entre 30 y 50 km al día.

Flexibilidad

Esta distancia no parece mucho. ¿Un par de horas en bicicleta? ¿Un día de marcha a paso vivo? ¿Un cuarto de hora en helicóptero? Pero la realidad es bastante diferente. Un avance como éste, que ciertamente va a continuar durante varios días, se consideraría una ruptura en toda regla durante la II Guerra Mundial. Es la clase de avance que hicieron los norcoreanos en 1950, que ciertamente puede describirse en estos términos. Pero como esta flexibilidad ofensiva es bastante común hoy día, los defensores han extraído sus conclusiones, la primera de las cuales es que la defensa estática no funciona a menos que se niegue al enemigo su movilidad.

De la misma forma que el enemigo va a estar sondeando constantemente en busca de un punto débil por el que pueda introducir sus fuerzas de choque y lograr la ruptura, el defensor debe aprovechar también la movilidad que le brinda la mecanización. Ayudado de fuegos de artillería e incursiones de aviones de ala fija y



Armado con un cañón de 20 mm y una ametralladora coaxial de 7,62 mm, el medio oruga francés AMX-10P está en la onda actual del diseño de vehículos de combate de infantería.

Guerra en el desierto

HISTORIA

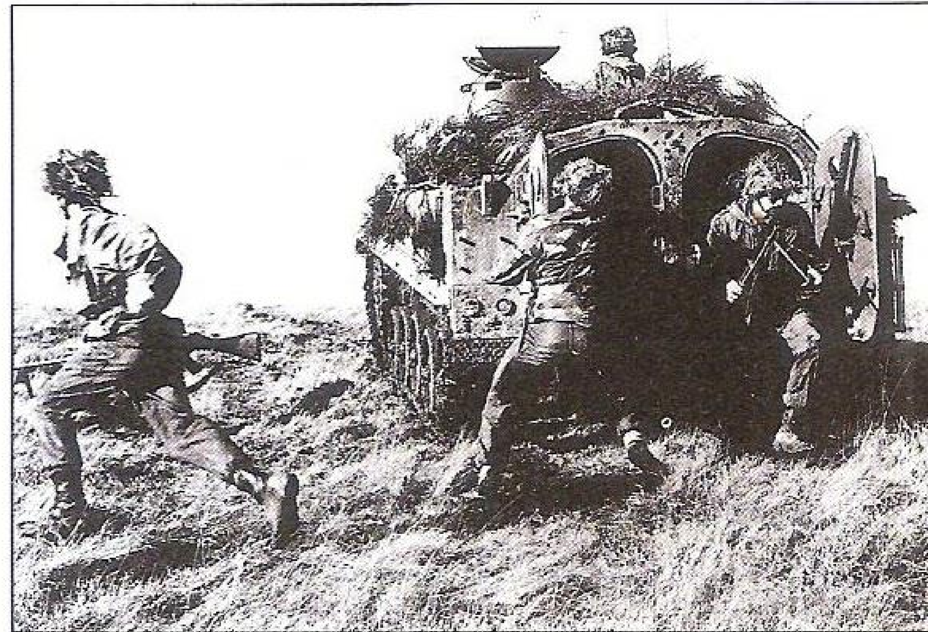
De todos los países, Israel es quizá el que cuenta con mayor experiencia en la conducción de la guerra mecanizada. Durante su lucha por su existencia allá en 1948, el *Haganah*, antecesor de las actuales Fuerzas Armadas, mandó convoyes de camiones blindados a través del cinturón de fuerzas árabes para abastecer la asediada ciudad de Jerusalén.

El vehículo básico israelí fue, durante muchos años, el semioruga norteamericano M2. Databa de la II Guerra Mundial, pero los israelíes los adaptaron y convirtieron en la columna vertebral de su Ejército durante las campañas de 1956, 1967 y 1973. Todavía está en servicio, utilizado como puesto de mando, ambulancia y plataforma antiaérea. Hoy el Ejército israelí es el segundo usuario mundial del M113, al que conoce con el nombre de Zelda.



El Ejército israelí, que quizá tenga más experiencia que nadie en la guerra mecanizada, confía más en vehículos sencillos, fiables y baratos que en los medios de alta tecnología.

Diseñado como complemento de la gama de carros C1 y Leopard del Ejército italiano, el VCC-80 ha sido aceptado recientemente para concurrir a pruebas oficiales. Es un diseño típico de los años 80, con cañón, ametralladora coaxial y un motor que le da una elevada velocidad.



El modelo francés AMX-VCI ha sido sustituido por el AMX-10P. El casco de este vehículo está basado en el del carro ligero AMX-13.

Principios de "La Amenaza"

"La Amenaza" —como se llama a las fuerzas del Pacto de Varsovia en el *US Army*— sigue una serie de principios para poner en práctica su doctrina de la acción ofensiva a gran velocidad. Para aplastar dicha amenaza se recomienda:

1. **Buscar la sorpresa** en todo momento para anular la determinación del enemigo y privarle de la capacidad de reaccionar apropiadamente.
2. **Conseguir la superioridad** en zonas decisivas mediante la rápida concentración de hombres, material y potencia de fuego para romper el dispositivo defensivo en el menor tiempo posible.
3. **Guardar los flancos** mediante un avance agresivo.
4. **Romper las defensas enemigas** por sus puntos débiles y avanzar rápidamente hacia su retaguardia.
5. **Rodear las zonas mejor defendidas,** dejando su neutralización a las fuerzas de segundo escalón.
6. **Disponer de un apoyo masivo** que incluya artillería, morteros, lanzacohetes, cañones contracarro y carros.
7. **Dedicar una gran prioridad** a los sistemas nucleares y contracarro tácticos enemigos.
8. **Emplear el apoyo aéreo táctico** para conseguir la superioridad aérea y lanzar incursiones contra la retaguardia enemiga.
9. **Usar los interferidores electrónicos** como un elemento primordial del potencial de combate.
10. **Aceptar fuertes pérdidas** y el aislamiento de unidades de asalto.
11. **Operar las 24 horas del día.**

Fichero de VEHÍCULOS DE LA INFANTERÍA MECANIZADA

181

ESTADOS UNIDOS 

FMC Bradley

A primeros de los años 60, el *US Army* formuló un requerimiento para un vehículo de combate de infantería. Después de dos intentos en falso, el XM723, resultante de una especificación de 1972, dio lugar al **vehículo de combate de infantería (VCI) M2 Bradley** y al **vehículo de combate de caballería (VCC) M3 Bradley**. Ambos entraron en servicio en 1981 con la misión primaria de explorar para —y acompañar a— los carros de combate; el M3 lleva sólo dos infantes en vez de los siete del M2, pero carga doce misiles contracarro TOW en lugar de los siete del M2.

Estos vehículos consisten en un chasis de blindaje de aluminio soldado con planchas laminadas de acero añadidas en ciertas zonas. En el centro hay una torre, de acero y aluminio, accionada eléctricamente y armada con un cañón de doble alimentación M242 Bushmaster, una ametralladora coaxial, un lanzador bitubo retráctil para misiles, y un avanzado sistema de control de tiro. Equipos de serie de estos vehículos plenamente anfibios son sus sistemas de protección NBQ y de visión nocturna. Están en servicio las variantes mejoradas **M2A1** y **M3A1**, y está previsto que aparezcan versiones más actualizadas.



Especificaciones
FMC M2 Bradley
Tipo: vehículo de combate de infantería con tres tripulantes y espacio para siete infantes
Peso: 22,59 toneladas
Armamento: un cañón automático de 25 mm con 900 disparos, una ametralladora coaxial de 7,62 mm con 2 340 cartuchos, un lanzador bitubo para misiles contracarro TOW con siete misiles, y cuatro morteros lanzafumígenos a cada costado de la torre
Prestaciones: velocidad máxima 66 km/h; autonomía máxima 483 kilómetros
Dimensiones: longitud total 6,453 m; anchura 3,2 m
Planta motriz: un motor diesel Cummins VTA-503T que desarrolla una potencia de 500 hp (373 kW)
Usuarios: Estados Unidos

182

ALEMANIA 

Thyssen Henschel/Krupp MaK Marder

A finales de los años 50, la RFA desarrolló un chasis apto para varias aplicaciones militares. Poco después fue adoptado como **Marder** para sustituir al modelo suizo Spz 12-3, que utilizaba el Ejército alemán federal desde su fundación a primeros de los 50.

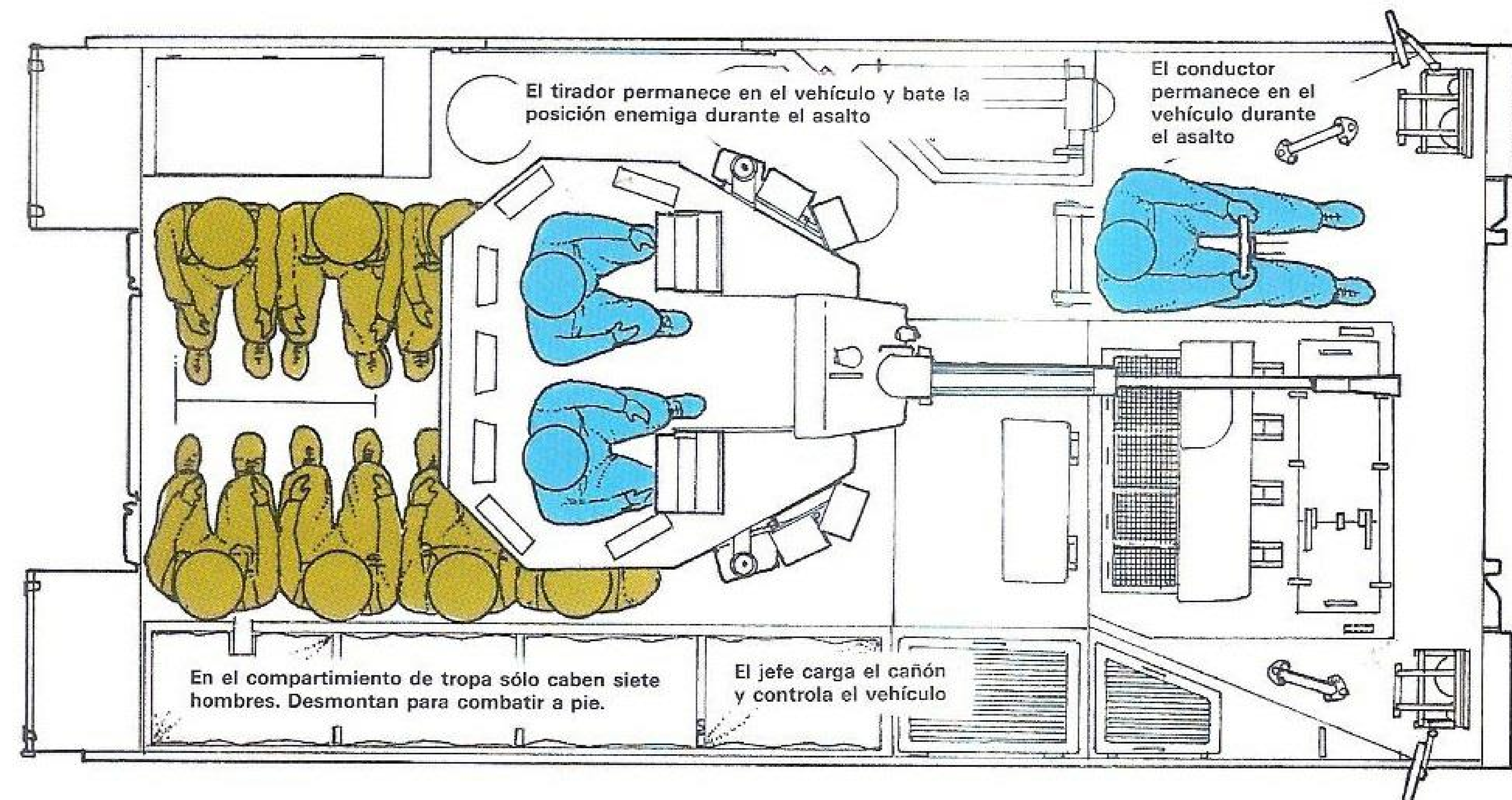
Cuando apareció en servicio, en 1971, el Marder era el vehículo de combate de infantería más avanzado de Occidente y todavía es una máquina formidable. Está basado en una barcaza de acero soldado que tiene el conductor y el motor en la parte delantera izquierda y derecha, respectivamente, una torre biplaza de acero en el centro y un compartimiento de tropa detrás, al que se accede por un portón hidráulico y está rematado por una ametralladora de control remoto. La torre es de accionamiento electrohidráulico, monta un cañón de doble alimentación Rh 202 MK 20 y ha sido modernizada con un lanzador de misiles contracarro MILAN. Entre las variantes posteriores figuran el **Marder A1**, con cañón, visión nocturna y habitabilidad mejoradas, y la tropa reducida de seis a cinco hombres; el **Marder A1A**, con mejoras en el cañón y la habitabilidad; y el **Marder 25**, con un cañón Mauser Modelo E de 25 mm.

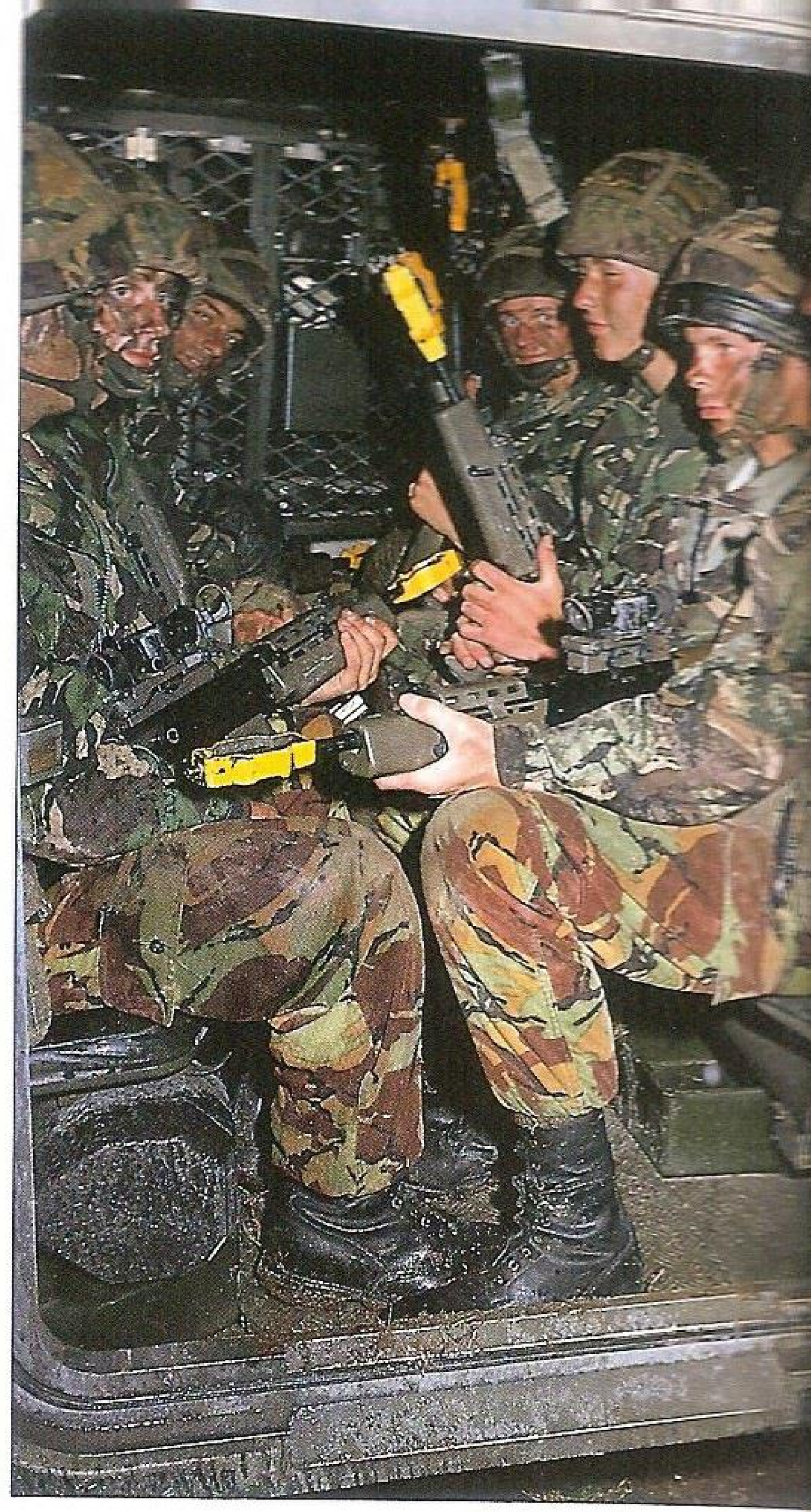


Especificaciones
Thyssen Henschel/Krupp MaK *Schutzenpanzer Neu* M-1966 Marder
Tipo: vehículo de combate de infantería con cuatro tripulantes y espacio para seis infantes
Peso: 28,2 toneladas
Armamento: un cañón de 20 mm con 1 250 disparos, dos ametralladoras MG-3 de 7,62 mm (una coaxial y la otra, de control remoto, sobre la trasera del casco) con 5 000 cartuchos y un lanzador de misiles contracarro MILAN
Prestaciones: velocidad máxima 75 km/h; autonomía 520 km
Dimensiones: longitud total 6,79 m; anchura 3,24 m
Planta motriz: un motor diesel MTU MB 833 Ea 500 de 600 hp
Usuarios: Alemania

Puestos de combate del Warrior

La última adición al Ejército británico es el vehículo de combate de infantería mecanizada Warrior, armado con un cañón RARDEN de 30 mm y una ametralladora coaxial Chain Gun de 7,62 mm. No está previsto que la tropa dispare sus armas desde el interior de su compartimiento, aunque ello se ha incorporado a la versión de exportación. Para completar la dotación del vehículo –dejar sitio para el tirador– hubo de sacrificarse uno de los soldados del pelotón transportado. Tácticamente hay mucho trabajo en el Warrior una vez que el pelotón ha desmontado de él. ¿Cada vehículo debe apoyar a su propio pelotón, o bien todos ellos han de unirse para formar un núcleo de fuego de apoyo? Parece que en el caso del Warrior primero se ha inventado el arma y ahora se intenta decidir qué hacer con ella.





rotatoria, el defensor debe frenar y detener al atacante; y, a ser posible, en una posición en la que quede expuesto al contraataque, creándose así la "oportunidad para la ofensiva" que se cita en el manual.

Dicho de esta forma, el campo de batalla moderno empieza a parecerse a un cuadrilátero de boxeo, y no es una comparación demasiado mala. Vayamos más allá y consideremos que el choque entre dos compañías sin más apoyo podría ser como un combate de los pesos mosca: rápido y furioso, en el que los dos contendientes confían exclusivamente en la agresión pues no les es posible sostener una pugna de larga duración. Del mismo modo, un encuentro entre batallones podría ser como un combate de los *welter*. Todavía la agresividad es mucha, pero también hay cierta consideración táctica de la resistencia del oponente, al tiempo que se busca la oportunidad para lanzar un ataque a todo o nada. Finalmente llegamos al combate de los pesos pesados, el enfrentamiento entre dos divisiones totalmente equipadas.

Olvidémonos del fuera de combate al primer asalto e imaginemos una pelea más equilibrada. En primer lugar, la patrulla y el reconocimiento sondean al contrario en busca de una debilidad. Si la encuentran (y si no, deben crearla de la mejor forma posible), la tarea del mando será lanzar un fuerte ataque contra esa zona antes de que el defensor pueda reunir sus fuerzas. El mando tendrá poco tiempo para lanzar sus ataques a larga distancia, con artillería y aviones; al poco rato, sus fuerzas de tierra, tanto acorazadas como de infantería, estarán empeñadas directamente con el enemigo. Primero será a distancia media, con el armamento de los carros y los misiles filoguiados, y después al contacto.

***Izquierda:** El compartimiento de tropa del Warrior no es demasiado espacioso pese a la mole externa del vehículo. El casco da a la tropa protección contra las balas y la metralla, así como aire filtrado para poder operar en condiciones NBQ. Y para que el personal se sienta como en casa –si eso es posible–, el Warrior tiene dos calentadores para la comida.*

***Derecha:** La finalidad de la mecanización: desmontar en la posición enemiga. Cuando en el compartimiento de tropa van ocho hombres apretados y acalorados, salir al exterior es casi un alivio. Lo malo es que, como no se esté muy bien preparado, la desorientación puede ser absoluta.*



183
GIAT AMX-10P
FRANCIA

Diseñado a mediados de los años 60 por el Atelier de Construction d'Issy-les-Moulineaux como sustituto del AMX VCI, el **AMX-10P** entró en producción, en el Atelier de Construction de Roanne, en 1972 y fue puesto en servicio al año siguiente.

El AMX-10P es un poderoso vehículo de combate de infantería y está basado en una barcaza de blindaje de aluminio soldado, con el conductor y el motor en la parte delantera, la torre en el centro y el compartimiento de tropa detrás. La torre, de aluminio y accionamiento eléctrico, incorpora un cañón de doble alimentación M693 (F2) capaz de cambiar instantáneamente de la munición rompedora a la perforante, y viceversa. La tropa entra y sale del vehículo por un portón trasero de movimiento eléctrico. Existen numerosas variantes para otras aplicaciones tácticas, aunque las dos únicas versiones VCI son la **AMX-10P Marine**, para la Armada indonesia y dotada de hidrorreactores mejorados, una ametralladora pesada en la parte trasera y capacidad para 13 soldados; y la **AMX-10P 25**, con un cañón de doble alimentación GIAT 811 de 25 mm, más potente.

Especificaciones
GIAT AMX-10P

Tipo: vehículo de combate de infantería con tres tripulantes y espacio para ocho infantes



Peso: 14,2 toneladas
Armamento: un cañón de 20 mm con 760 disparos, una ametralladora coaxial FN-1 de 7,62 mm con 2 000 cartuchos y dos morteros lanzafumígenos a cada costado de la torre
Prestaciones: velocidad máxima 65 km/h; autonomía 600 km
Dimensiones: longitud total 5,778 m; anchura 2,78 m
Planta motriz: un motor diesel Renault (Hispano-Suiza) HS 115-2 de 280 hp (209 kW)
Usuarios: Arabia Saudí, Emiratos Árabes Unidos, Francia, Grecia, Indonesia y Qatar

184
OTO Melara/IVECO VCC-80
ITALIA

Después de una considerable labor preliminar, el consorcio formado por OTO Melara e IVECO (una subsidiaria de Fiat) empezó a trabajar en un nuevo vehículo de combate de infantería en 1982, y este **VCC-80** apareció en forma de prototipo en 1985. En el diseño se puso un acento especial en conseguir altos niveles de potencia de fuego, movilidad y protección, esta última ayudada por la baja silueta del vehículo.

El VCC-80 consiste en una barcaza de blindaje de aluminio soldado con planchas empernadas de coraza balística de acero. El motor y el conductor están en la parte delantera del casco. En el centro se encuentra la torre, una unidad de alumino soldado y movimiento eléctrico que monta un cañón estabilizado Oerlikon-Bührle KBA-B02; éste es una potente pieza de doble alimentación que dispara munición rompedora y perforante y está enlazado a un moderno sistema de control de tiro compuesto de un telémetro láser y visores nocturnos de termoimagen. En la parte trasera se halla el compartimiento de tropa, al que se accede a través de un portón de accionamiento hidráulico.

Especificaciones
OTO Melara/IVECO VCC-80

Tipo: vehículo de combate de infantería con tres tripulantes y espacio para seis infantes



Peso: se desconoce, aunque se estima en unas 19,00 toneladas
Armamento: un cañón de 25 mm, dos ametralladoras de 7,62 mm (una coaxial y la otra antiaérea) con una cantidad de munición no revelada y tres morteros lanzafumígenos a cada costado de la torre
Prestaciones: velocidad máxima 70 km/h; autonomía 600 km
Dimensiones: longitud total 6,705 m; anchura 2,98 m
Planta motriz: un motor diesel Fiat de 480 hp (358 kW)
Usuarios: está siendo evaluado por el Ejército italiano

185
MOWAG Tornado
SUIZA

La compañía MOWAG se dedica al diseño y fabricación de vehículos oruga y de ruedas desde que concluyese la II Guerra Mundial. En los años 70, después de asegurarse el contrato del que después sería el Marder, la empresa se lanzó a desarrollar, por su cuenta y riesgo, el **Tornado**. La similitud entre ambos vehículos es evidente. Por entonces, el VAP normalizado del Ejército suizo era el M113, y como se quería modernizar la flota de carros con el Leopard 2, estaba claro que se necesitaba un VAP más acorde con los tiempos. El Tornado era una de las propuestas.

El casco del Tornado está hecho de acero, con los costados y el frontal bien inclinados para mejorar la protección. El conductor está en la parte delantera izquierda, con el jefe detrás de él y el motor y la transmisión a su derecha. En el centro de la barcaza puede instalarse una amplia gama de montajes de armas dependiendo de las exigencias operacionales. Uno de los más potentes es la torre biplaza de movimiento asistido Oerlikon-Bührle Tipo GDD-AOE, que tiene un cañón externo KDE de 35 mm alimentado desde dos cargadores de empleo inmediato.

Especificaciones
MOWAG Tornado

Tipo: vehículo de combate de infantería con tres tripulantes y espacio para ocho infantes



Peso: 22,3 toneladas
Armamento: un cañón de 35 mm con 100 disparos, una ametralladora coaxial de 7,62 mm con 500 cartuchos y dos ametralladoras externas de control remoto, de 7,62 mm y con 500 cartuchos cada una, sobre la parte trasera del compartimiento de tropa
Prestaciones: velocidad máxima 66 km/h; autonomía 400 km
Dimensiones: longitud total 6,7 m; anchura 3,15 m; altura 1,75 m
Planta motriz: un motor de gasóleo Detroit Diesel Modelo 8V-71T de 390 hp (290 kW)
Usuarios: está todavía en desarrollo

186
FMC Corporation M113
ESTADOS UNIDOS

El **M113** ha sido el VAP característico de su época. Ha resultado ser el transporte oruga mejor y más difundido de Occidente, y es utilizado por prácticamente todos los países de la OTAN, entre ellos España.

El M113 fue adoptado para el servicio por el *US Army* en mayo de 1963 después de evaluar vehículos con blindaje de acero y otros de aluminio, eligiéndose finalmente este último material. El compartimiento del motor está a la derecha del puesto del conductor. Inmediatamente detrás de éste y a su derecha se encuentra el jefe; en algunas variantes, éste dispone de su propia cúpula, pero en el modelo básico sólo tiene una escotilla y bloques de visión. Dicho jefe suele servir una ametralladora Browning M2 de 12,7 mm.

El M113 ha dado lugar a una amplísima gama de variantes, demasiadas para detallarlas aquí. Sin embargo, las más numerosas son el vehículo de mando M577, con un techo más alto para acomodar equipos de radio y mesas para mapas; el portamortero M125, con una pieza de 81 mm; el sistema antiaéreo M163 Vulcan; y el transporte de carga M548 TLC.

Especificaciones
FMC M113A2

Tipo: transporte acorazado de personal con dos tripulantes y espacio para once infantes



Peso: 11,34 toneladas
Armamento: depende de la variante, pero por lo general consiste en una ametralladora pesada Browning M2 de 12,7 mm
Prestaciones: velocidad máxima por carretera 67,5 km/h; autonomía máxima 483 km
Dimensiones: longitud total 2,686 m; anchura 2,54 m; altura 1,85 m
Planta motriz: un motor de gasóleo GMC Detroit Diesel Modelo 6V-53 que desarrolla una potencia de 215 hp (160 kW)
Usuarios: un total de 49 países, entre ellos España



El modelo alemán Marder es un vehículo excelente, armado con un cañón de 25 mm y dos ametralladoras de 7,62 mm; de éstas, la trasera es de control remoto y sirve para proteger a la tropa cuando vuelve a montar en el vehículo a través del portón abatible.

Con el despliegue rápido como la prioridad principal de tu lista, lo primero que has de hacer es examinar cada elemento de tus fuerzas teniendo siempre en mente la movilidad. Toma el más versátil de ellos y conviértelo en el patrón por el que medirás todos los otros.

Los carros y la infantería montada en transportes oruga encabezan la lista. Su gran velocidad campo a través, su blindaje protector y su potencia de fuego permiten al carro destruir tanto objetivos "duros" como otros carros de combate a distancias relativamente largas y todavía permanecer invulnerable al fuego de armas portátiles y la artillería. En el apartado del "debe" encontramos el riesgo que suponen para él los misiles guiados contracarro empleados por la infantería, así como los tradicionales cañones contracarro y las minas; además, cuando debe combatir con todas las escotillas cerradas, sus tripulantes no gozan de una visibilidad demasiado buena.

Comparación de combate

Los vehículos de combate de última generación son bastante parecidos, e incluso los de la OTAN y la URSS

187

BMP-2

UNIÓN SOVIÉTICA



El **BMP-2** es una versión actualizada del vehículo de combate de infantería BMP-1. No es su sustituto, sino un complemento. Se le vio por primera vez durante el desfile del 1 de mayo de 1982 en la Plaza Roja de Moscú, pero ya hacía algunos años que circulaban rumores sobre la existencia de un nuevo VCI soviético. Ha estado en servicio con el Grupo de Fuerzas Occidental (desplegado permanentemente en la RDA) y ha sido utilizado operacionalmente en Afganistán.

La barcaza del BMP-2 es casi idéntica a la de su predecesor. El conductor está en la parte delantera izquierda y tiene tres bloques de visión para cuando debe conducir con la escotilla cerrada. El jefe está en la torre, mientras que en el BMP-1 se encuentra inmediatamente detrás del conductor.

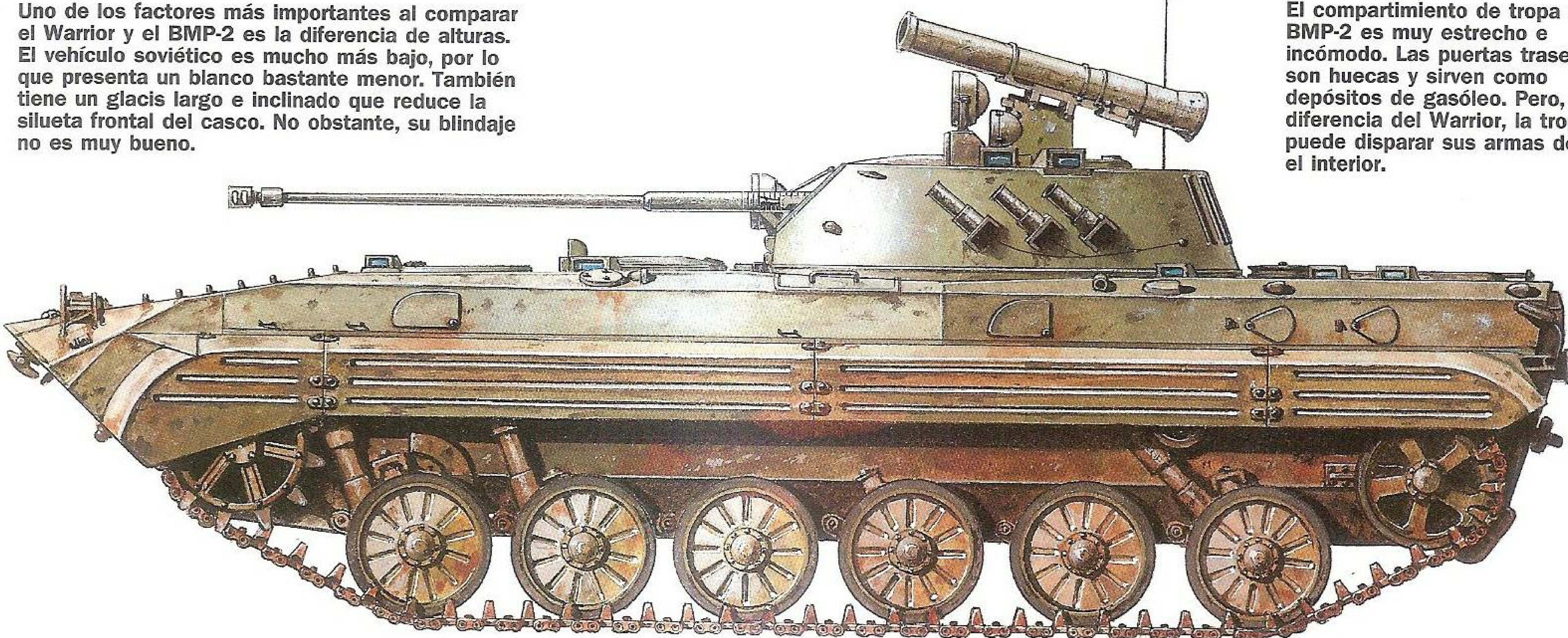
El BMP-2 está armado con un cañón automático de 30 mm y una ametralladora coaxial PKT de 7,62 mm. El avejentado misil AT-3 "Sagger" del BMP-1 ha sido sustituido por un montaje para el AT-4 "Spigot" o el AT-5 "Spandrel", que en ambos casos suponen una mejora considerable. El cañón dispone de 500 disparos y tiene una elevación máxima de 74 grados, pensado sin duda para hacer fuego contra helicópteros o en áreas edificadas. Se dice que tiene un alcance máximo eficaz de 1 000 metros contra blancos terrestres.

Especificaciones
BMP-2

Tipo: vehículo de combate de infantería con tres tripulantes y espacio para seis infantes
Peso: 14,6 toneladas
Armamento: un cañón de 30 mm con 500 disparos, un lanzador para una cantidad desconocida de misiles contracarro AT-4 o AT-5 y una ametralladora coaxial PKT de 7,62 mm con 2 000 cartuchos
Prestaciones: velocidad máxima 80 km/h; autonomía 500 km
Dimensiones: longitud total 6,86 m; anchura 3,09 m; altura 2,08 m
Planta motriz: un motor diesel refrigerado por agua tipo UTD-20 6 que desarrolla 300 hp (224 kW)
Usuarios: Alemania, Checoslovaquia, India y la URSS

La torre monta un cañón automático de 30 mm parecido al del Warrior, pero además tiene la capacidad contracarro que le da el misil AT-4/5.

Uno de los factores más importantes al comparar el Warrior y el BMP-2 es la diferencia de alturas. El vehículo soviético es mucho más bajo, por lo que presenta un blanco bastante menor. También tiene un glacis largo e inclinado que reduce la silueta frontal del casco. No obstante, su blindaje no es muy bueno.



El compartimiento de tropa del BMP-2 es muy estrecho e incómodo. Las puertas traseras son huecas y sirven como depósitos de gasóleo. Pero, a diferencia del Warrior, la tropa puede disparar sus armas desde el interior.

Veloz y seguro

El transporte oruga acorazado, por el otro lado, da a la infantería algunas de las ventajas de los carros y la libera de varias de las desventajas que había padecido en el pasado. Invulnerable al fuego de armas portátiles, puede llevar la tropa allí donde se la necesita, rápidamente y con una seguridad relativa. Sus ametralladoras de 12,7 mm (o, en algunos casos, cañones automáticos de calibres superiores) le dan una capacidad impresionante de destruir objetivos "blandos", aun en movimiento, y si monta un misil contracarro puede incluso atreverse con objetivos fuertemente acorazados y peligrosos.

Hablemos ahora de los otros elementos del batallón de infantería mecanizada: las armas colectivas, los morteros y las escuadras de misiles. A menos de que dispongan de la misma movilidad que las fuerzas de ataque, su integridad quedará en entredicho. No existe alternativa a la mecanización. Todos los elementos deben ir montados y deben ser capaces de moverse con la misma velocidad y decisión. Esto incluye a fuerzas de apoyo tan importantes como los ingenieros de transmisiones y los zapadores que estén asignados a los batallones.

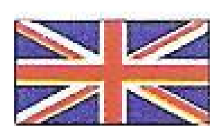
Como todos los componentes de la unidad deben actuar como uno solo y hay poco tiempo que perder, el comandante se convierte en una figura más importante que antes. Cuando la infantería se trasladaba por sus propios medios —como mucho a cuatro kilómetros por hora y, en combate, a unos pocos metros por minuto—, el comandante tenía tiempo sobrado para considerar cómodamente sus decisiones y para corregir errores cuando éstos se presentaban. Pero en el frenético campo de batalla mecanizado, el mando sólo dispone de unos pocos momentos: cualquier incidente puede trocar una situación ordinaria en una derrota.

El M2/M3 Bradley es el sustituto del M113. Obsérvese su altura comparada con el tripulante que hay junto a él.



parecen converger. El Warrior y el BMP-2 representan los más recientes diseños de ambos lados.

188



GRAN BRETAÑA

GNK MCV-80 Warrior

En servicio desde 1987, el **MCV-80 Warrior** fue diseñado para complementar más que reemplazar al transporte oruga de personal FV432 y se convirtió en el primer vehículo de combate de infantería británico.

Empezó a diseñarse en 1972 y está basado en una barcaza de blindaje de aluminio soldado, con el conductor y el motor en la parte delantera, una torre de acero soldado Vickers en el centro, y el compartimiento de tropa en la zona trasera. La torre es biplaza y alberga un cañón estabilizado RARDEN L21 —un arma de 30 mm alimentada por peines que dispara munición perforante y rompedora— y una ametralladora coaxial Hughes EX-34 Chain Gun fabricada con licencia. La tropa entra y sale del vehículo a través de un portón trasero, pero no puede disparar sus armas desde el interior; tiene, empero, dos escotillas en el techo. El equipo de serie incluye sistema de protección NBQ, un sistema contraincendios de activación manual y aparatos de visión nocturna para sus tres tripulantes. Hay varios derivados en fase de desarrollo (vehículos de mando, recuperación y reparación, zapadores y observación artillera) y consideración, incluido un modelo de apoyo inmediato dotado de una torre con un potente cañón de 90 mm.

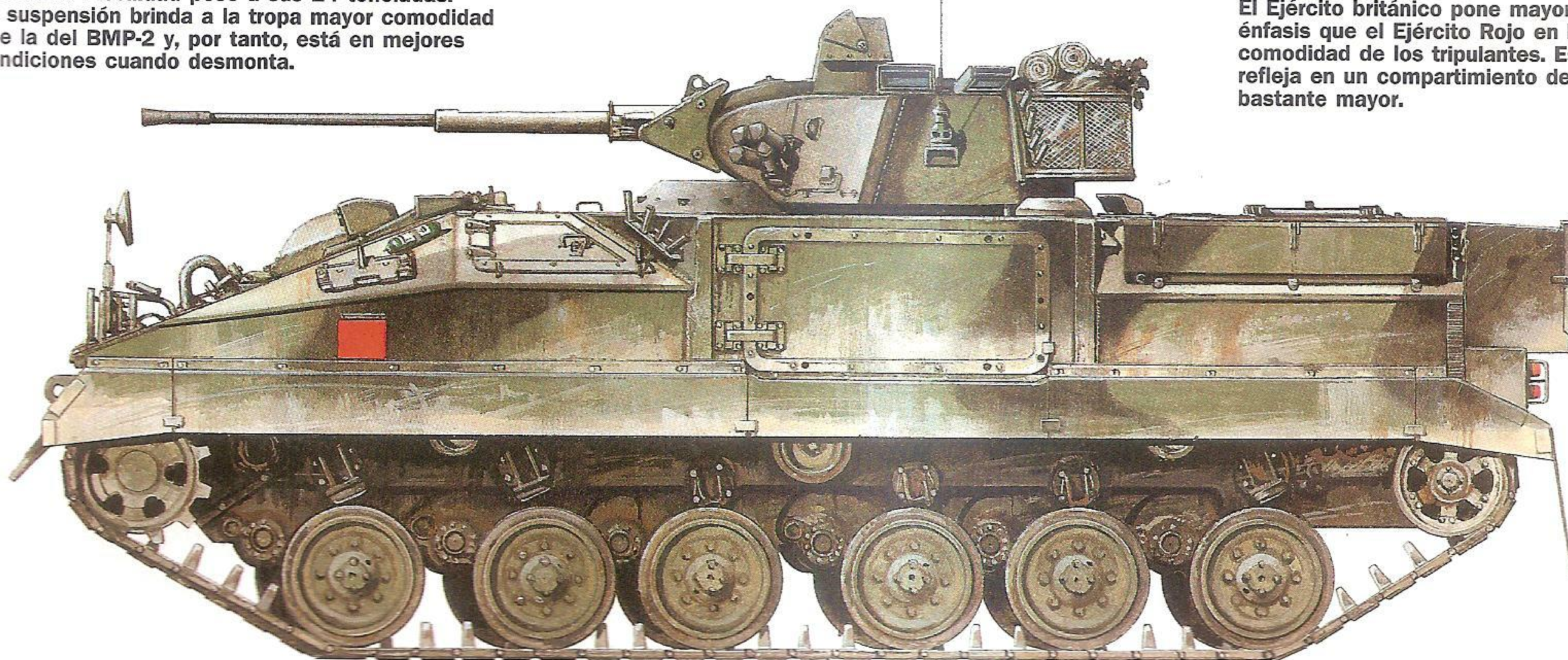
Especificaciones
GKN Defence MCV-80 Warrior

Tipo: vehículo de combate de infantería con tres tripulantes y espacio para siete infantes
Peso: 24,5 toneladas
Armamento: un cañón de 30 mm, una ametralladora coaxial de 7,62 mm con una cantidad desconocida de munición y cuatro morteros lanzafumígenos a cada costado de la torre
Prestaciones: velocidad máxima 75 km/h; autonomía 500 km
Dimensiones: longitud total 6,34 m; anchura 3,034 m
Planta motriz: un motor diesel Perkins (Rolls-Royce) CV8 TCA que desarrolla 550 hp (410 kW)
Usuarios: Gran Bretaña

La torre es parecida a la del BMP-2, pero carece de capacidad contracarro. Sin embargo, posee mejores visores diurnos y nocturnos.

Su motor diesel Perkins da al Warrior una excelente movilidad pese a sus 24 toneladas. La suspensión brinda a la tropa mayor comodidad que la del BMP-2 y, por tanto, está en mejores condiciones cuando desmonta.

El Ejército británico pone mayor énfasis que el Ejército Rojo en la comodidad de los tripulantes. Esto se refleja en un compartimiento de tropa bastante mayor.





AVANCE ROJO

Infantes soviéticos desmontan de un BMP-1. Éste fue el primer vehículo de combate de infantería del mundo.

Con organizaciones bien integradas y técnicas muy bien ensayadas, el Ejército soviético es un oponente realmente formidable. Consciente de la importancia de poseer unas fuerzas bien compensadas, ha desarrollado las tácticas más oportunas para ello.

El Ejército soviético está organizado en dos tipos de armas de combate terrestre: las fuerzas mecanizadas y las acorazadas. Éstas son el equivalente aproximado de la Infantería y la Caballería de los ejércitos occidentales, pero esta simplificación oculta el rasgo más importante del poderío de la organización soviética. En efecto, los dos tipos de fuerzas están completamente integrados: cada gran unidad mecanizada tiene una buena dotación de carros, y cada una de las unidades acorazadas posee un sustancial elemento de infantería mecanizada.

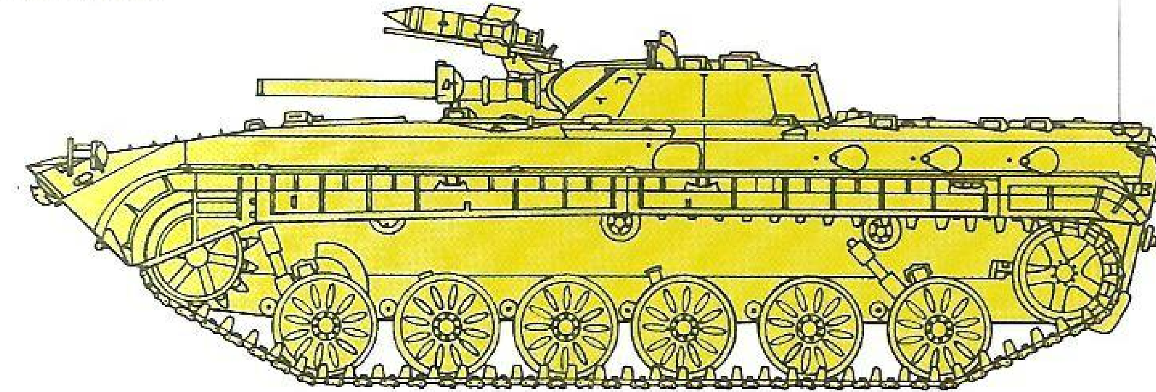
La unidad básica es el batallón, compuesto de 31 vehículos, sean carros o transportes de personal, dependiendo de si es un batallón acorazado o mecanizado. Esos batallones se agrupan luego en regimientos: uno de carros consiste en tres batallones acorazados y uno de infantería. La composición del regimiento de infantería es la opuesta.

Efectivos de carros

Los regimientos están agrupados en divisiones: tres regimientos de carros y uno mecanizado si es una unidad acorazada, y viceversa si se trata de una división mecanizada. Pero aún hay más. Los soviéticos siempre han

Vehículo de combate de infantería BMP

El BMP es el principal VCI soviético. Fue diseñado —como todo el material soviético— para que fuese barato de fabricar, fiable y fácil de mantener. Permite al infante combatir desde la protección del blindaje y da a las fuerzas mecanizadas su propio elemento contracarro móvil: cada BMP-1 lleva instalado un misil AT-3 "Sagger". El BMP ha aparecido en numerosas variantes, desde las de transporte de personal a las de mando, reconocimiento, radar de localización artillera y otras muchas.



Armado con un cañón de 73 mm y un misil AT-3, es BMP es un medio bien equipado.



El Ejército soviético pone gran énfasis en que sus vehículos tengan un perfil bajo, lo que les da ventaja táctica al resultar más difíciles de alcanzar. La desventaja está en que la tripulación va incómoda en su interior y en que el blindaje frontal es muy delgado.



Abajo: La última variante del BMP es la BMP-2, que monta un cañón de 30 mm y el misil AT-5 "Spandrel". No va a reemplazar al BMP-1, sino que se emplea en secciones especializadas.

creído en el poder de grandes formaciones de carros, así que las unidades con poco potencial acorazado están reforzadas con carros adicionales. En un regimiento suele haber una compañía acorazada extra (10 carros), y en una división, todo un batallón agregado (de 40 carros, y no 31 como en un batallón ordinario).



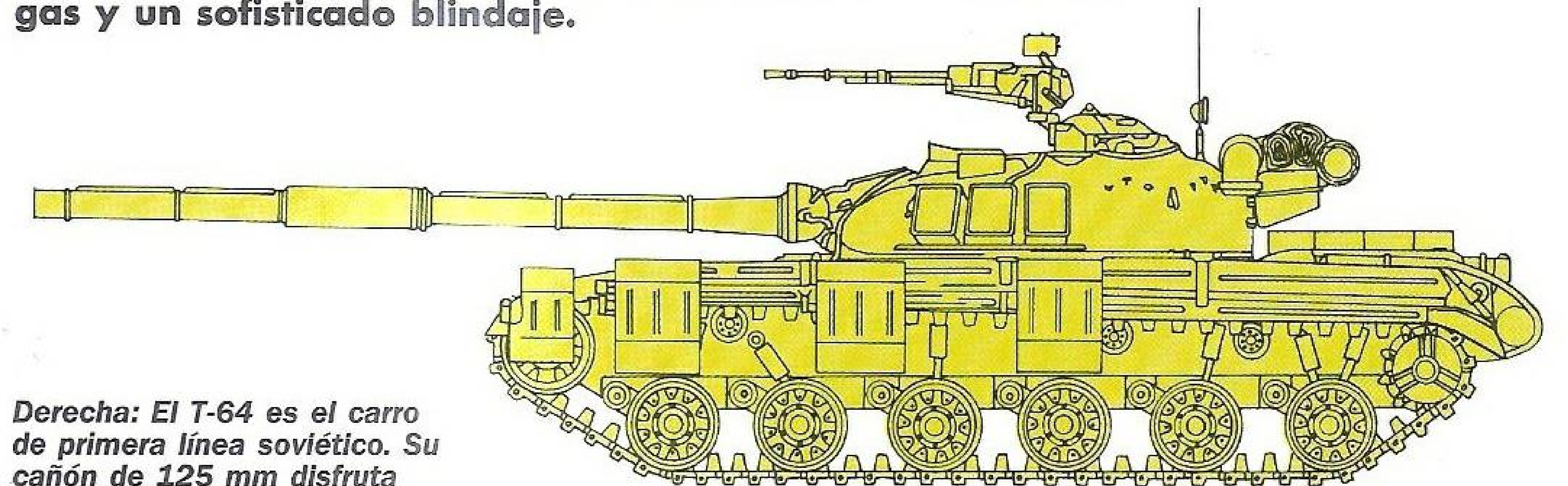
La integración de cuerpos y armas tiene gran importancia en el Ejército soviético. Los carros raramente actúan sin infantería, y viceversa. En la foto, un BMP-1 avanza con el acompañamiento de un viejo T-55, carro que ya ha sido retirado de las unidades de primera línea.



Arriba: Un T-72 de fabricación soviética empleado por el Ejército checoslovaco.

Carros de combate

El principal carro de combate del Ejército soviético actual es el T-64. El T-72, aunque aparecido más tarde, fue diseñado sobre todo para la exportación y resulta menos capaz. Estos dos modelos están siendo lentamente sustituidos por el T-80, que lleva un motor de turbina de gas y un sofisticado blindaje.




Derecha: El T-64 es el carro de primera línea soviético. Su cañón de 125 mm disfruta de carga automática.



Izquierda: Un carro de combate T-72 utilizado en Afganistán muestra el blindaje añadido a la torre. Dicha protección se adoptó en respuesta a la mejora de las prestaciones de los misiles contracarro occidentales.

Orden de marcha de un regimiento mecanizado soviético

El Ejército soviético está organizado en dos clases de unidades básicas: los regimientos acorazados y los mecanizados. Este diagrama muestra la formación que podría utilizar un regimiento mecanizado en el curso de un avance en operaciones, aunque la disposición exacta dependería de la amenaza y del terreno. Los regimientos no actúan aisladamente, sino combinados en el seno de divisiones. Éstas, a su vez, se suman para formar ejércitos y, éstos, frentes.



Reconocimiento regimental
En cabeza del avance marchan destacamentos de reconocimiento, que operan unos 10 kilómetros por delante de las PRC. Son patrullas de BRDM-2 y BMP-1, y no atacarán debido a su falta de potencia de fuego, pero pueden establecer la situación y el dispositivo del enemigo.

Patrullas de reconocimiento de combate (PRC)
Son fuertes elementos de reconocimiento que, de ser necesario, pueden combatir para conseguir la información, pero por lo general intentan sorprender al enemigo antes de que pueda responder. Los vehículos se extraen del primer batallón de BMP y se combinan con carros y BRDM.

Vanguardia
Se forma con una compañía de BMP del batallón de avanzada, reforzada con carros del batallón acorazado. Su finalidad es reforzar a las patrullas de reconocimiento de combate en caso necesario y dar alerta anticipada al grueso del regimiento. Opera unos 5 kilómetros por delante de la avanzada e incluye un pequeño destacamento de vehículos contracarro BRDM-2 AT-5, que puede operar como grupo autónomo y constituir una fuerza contracarro móvil.

Grueso de la avanzada
El grueso de la avanzada viaja en un cuerpo compacto de unos 10 km de longitud. Es un batallón de BMP con carros, artillería y medios contracarro adicionales. Puede operar como una entidad y su misión es ocuparse de pequeñas bolsas de fuerzas enemigas para que el resto del regimiento pueda seguir adelante sin tener que desplegarse de su formación de marcha. La filosofía de la organización del regimiento mecanizado estriba en que cada nivel sea una copia del inmediatamente superior. Un regimiento envía por delante un batallón como su avanzada. Ésta, a su vez, precisa cierta protección, por lo que destaca por delante la vanguardia. Ésta envía las patrullas de reconocimientos de combate. En ningún momento uno de estos elementos quedará aislado [illegible] sobre advertir a los demás. La [illegible] este dispositivo es que se mantenga [illegible] del avance.

Patrulla de seguridad
Unos 5 km por detrás de la avanzada viaja un elemento de protección formado por BMP-1. Éstos no deben combatir, sino informar y enlazar los diversos elementos del dispositivo.

Grupo de mando regimental
El mando regimental viaja en su propio grupo con protección aérea en forma de cuatro antiaéreos ATP ZSU-23/4. Puede adelantarse hasta la avanzada para controlar las operaciones.

Grupo artillero regimental
El apoyo de fuego curvo proviene de tres baterías de cañones 2S1 de 122 mm. Una de ellas se destaca con la avanzada, mientras que las otras dos permanecen con el grueso del regimiento.

Grueso del regimiento
Viajando en dos columnas de unos 30 km de longitud, el grueso del regimiento va unos 20 km por detrás de la avanzada. Se le conoce como fuerza de segundo escalón. Las tácticas soviéticas ponen un acento especial en disponer de grandes fuerzas para conseguir una gran superioridad en un punto dado (del orden de los seis o siete carros o VAP soviéticos por cada uno enemigo). Si la avanzada encuentra una fuerza enemiga con la que no pueda, el jefe del regimiento reagrupará sus efectivos, usará la avanzada para contener al enemigo en contacto y hará avanzar el segundo escalón. Aunque ello lleva su tiempo (un mínimo de dos horas para montar un ataque regimental), a largo plazo se ahorra si al final se consigue barrer al enemigo.

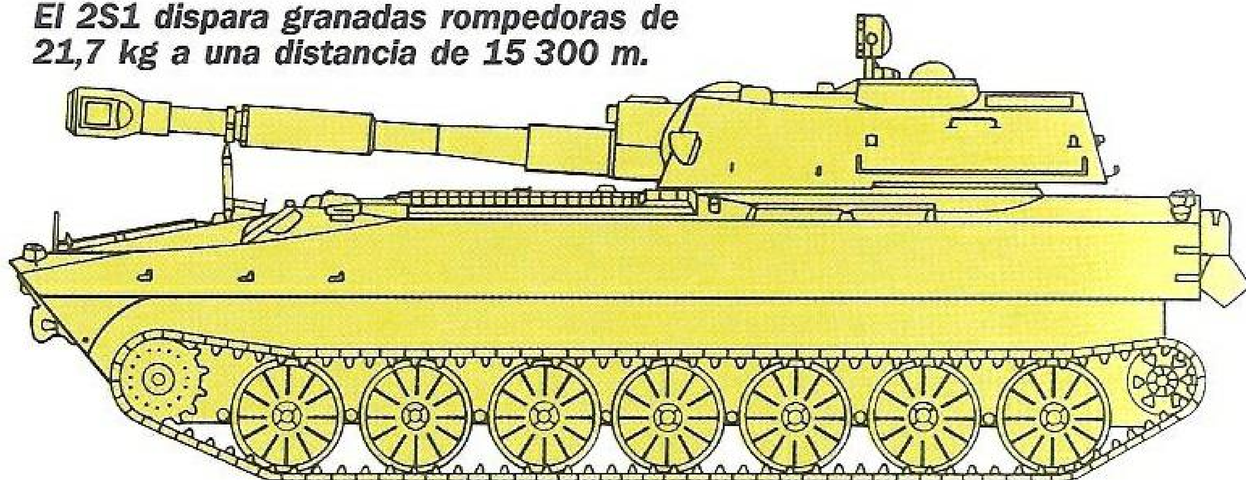
Retaguardia regimental
Como debe proteger a todo un regimiento, este grupo ha de consistir por lo menos en una compañía. Su misión más específica es dar cobertura y observación [illegible] de la columna.

Protección de retaguardia
A la cola de la formación hay una sección de BMP. Su misión es enlazar con los regimientos siguientes e intentar asegurar que el terreno tomado se entregue sin una posible reinfiltración enemiga.

Artillería

La principal pieza artillera a nivel regimental es el autopropulsado 2S1 de 122 mm. Los regimientos de infantería mecanizada tienen agregado un batallón de tres baterías, con seis piezas cada una; este apoyo artillero depende del jefe del regimiento. Pero éste, además, puede solicitar el concurso de la artillería divisional, que es bastante más potente.

El 2S1 dispara granadas rompedoras de 21,7 kg a una distancia de 15 300 m.





Arriba: El 2S3 de 152 mm es el autopropulsado más común a nivel divisional. Puede disparar munición ordinaria, nuclear y química.



Derecha: El increíble ZSU-23/4 dispara proyectiles de 23 mm a una cadencia de 1 000 por minuto y tubo a una distancia eficaz de 2 500 metros. Si emplea toda su cadencia, vaciará su tolva de munición en medio minuto. La secuencia de empeño puede ser totalmente automática. El radar puede bloquearse a 15 km e informar cuando el objetivo esté dentro de alcance. Se ha sabido de vehículos de este tipo utilizados para hacer tiro terrestre contra transportes de personal y demás.



Los soviéticos suelen destacar una batería de seis autopropulsados en apoyo directo de la vanguardia. Las 12 piezas restantes permanecen más retrasadas. Pero si va en cabeza de una operación de ruptura, el regimiento recibirá apoyo de la artillería divisional.



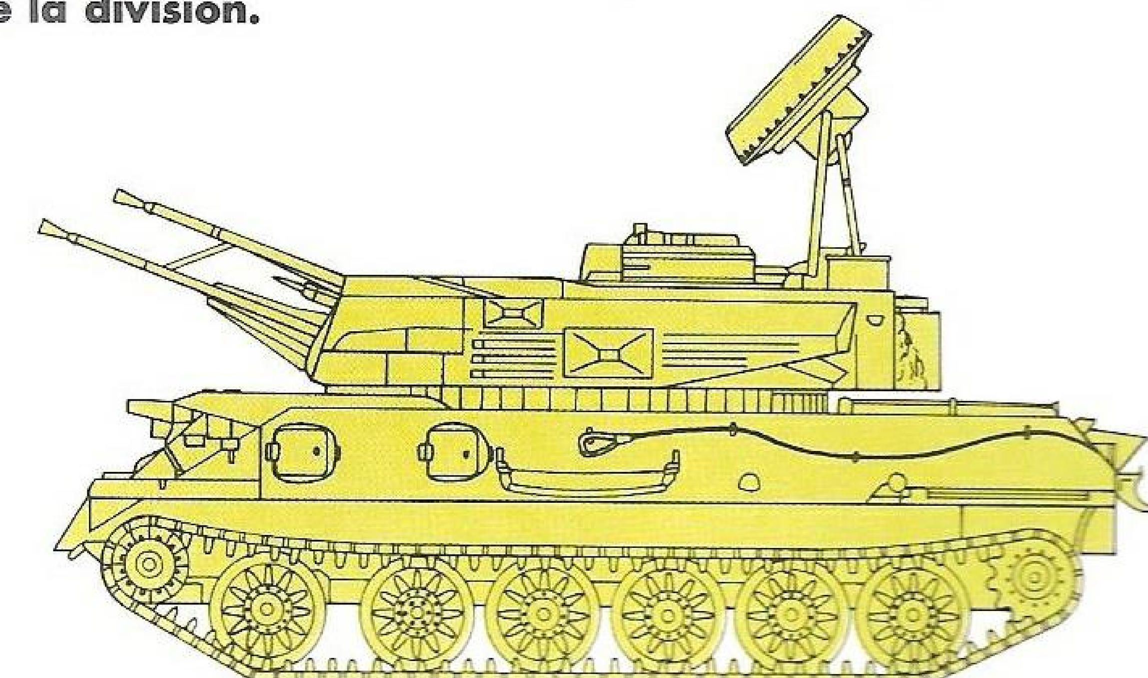
Izquierda: Para gozar de la máxima protección, los ZSU-23/4 siempre actúan por parejas. Es difícil que se les asigne otra tarea que no sea la suya principal de proteger el grupo de mando, aunque pueden avanzarse si la vanguardia los necesita. Pero por lo menos dos vehículos permanecen junto al mando.



Inferior, inserta: El antiguo y ya no muy eficaz misil SA-9 "Gaskin" puede utilizarse con un radar de seguimiento independiente o ser controlado ópticamente. Está siendo sustituido por el sistema SA-13 "Gopher", muy superior.

Defensa aérea

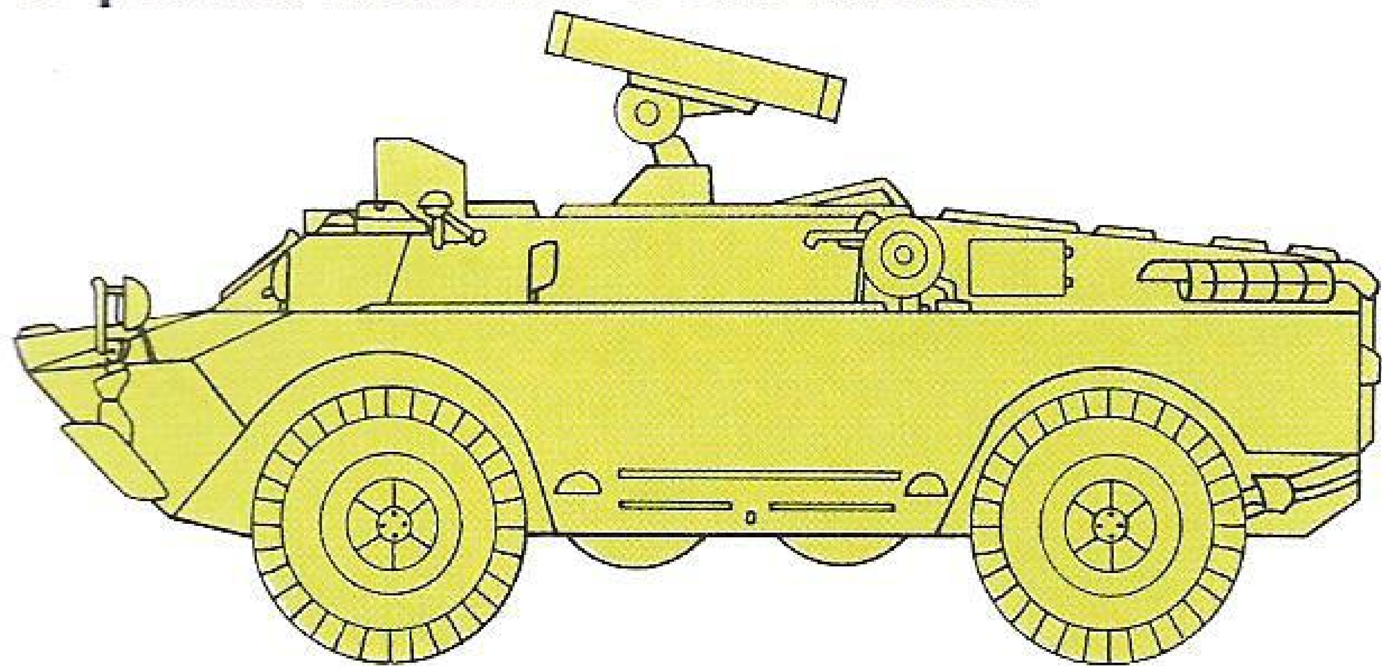
El grupo de mando regimental tiene su propio elemento de defensa antiaérea. Éste consiste en el ZSU-23/4, un montaje artillero tetratubo que puede hacer 1 000 disparos por minuto y boca de fuego. La protección del regimiento queda encomendada a sus propios misiles SA-9, pero también puede acogerse al paraguas defensivo de la división.



Arriba: Perfil del Zenitnaia Samojodnaia Ustanokvа 23/4 (ZSU-23/4) Shilka.

Medios contracarro móviles

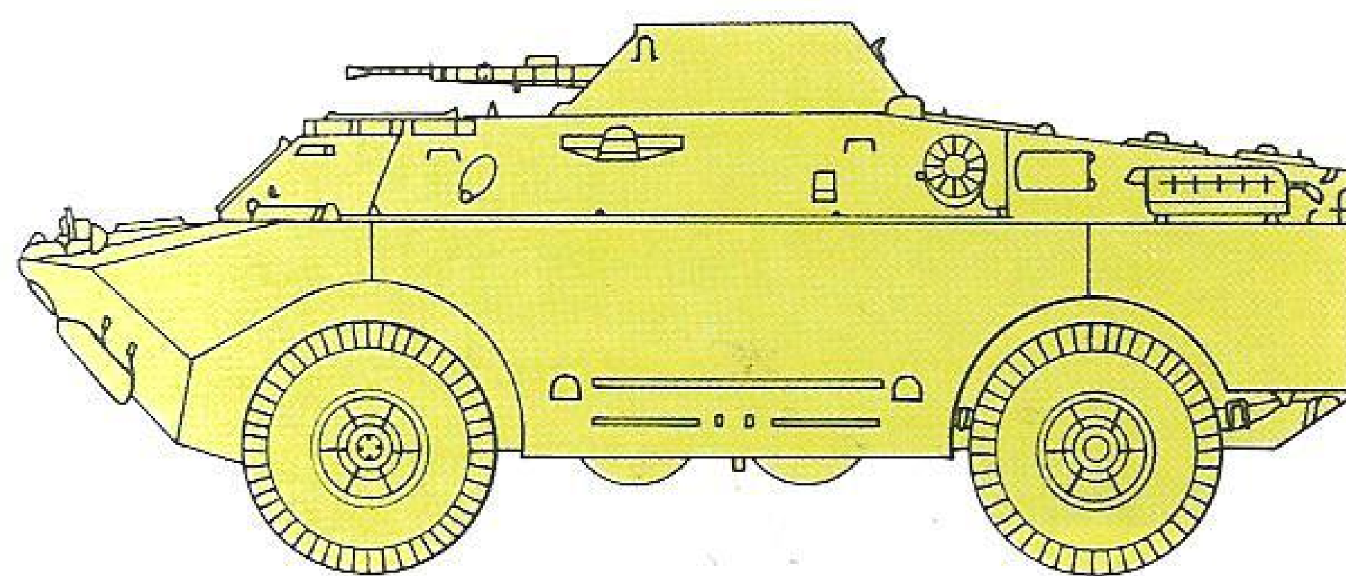
La mejor arma contracarro es otro carro. Sin embargo, en un regimiento mecanizado el número de carros es limitado. Para compensar esta deficiencia, los regimientos están reforzados por una sección contracarro. Ésta consiste en nueve vehículos BRDM-2 AT-5, que es como el modelo básico BRDM pero con la torre eliminada en favor de cinco tubos para misiles AT-5 "Spandrel". Esta arma es precisa hasta los 4 000 metros.



El AT-5 "Spandrel" tiene un alcance eficaz de 4 000 m, distancia que cubre en 16 segundos.

Reconocimiento

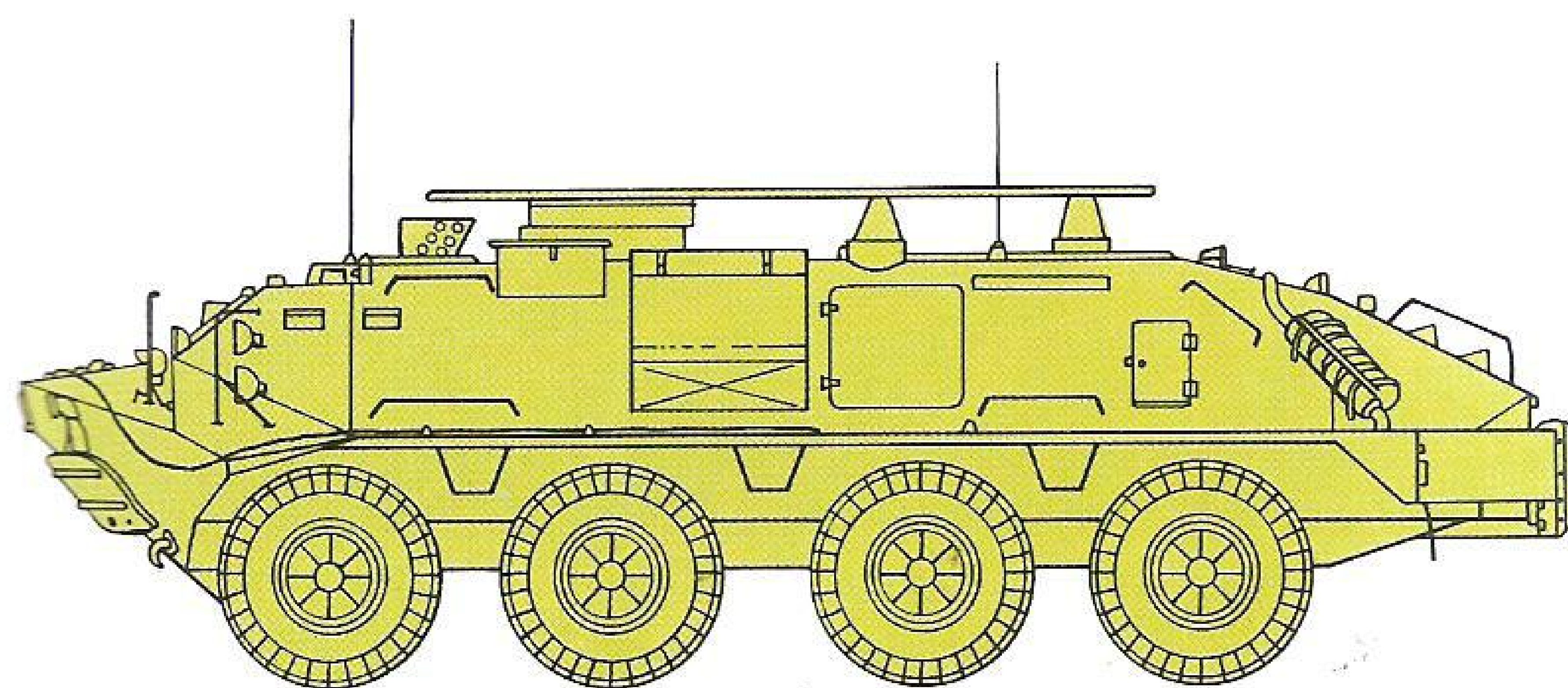
El vehículo especializado de reconocimiento de los regimientos mecanizados es el BRDM-2. Como el BMP, que también se usa en la exploración, está disponible en numerosas variantes. Hay modelos especiales contracarro y antiaéreos, así como de reconocimiento nuclear, químico y biológico. El BRDM-2 tiene un par de ruedas adicionales que puede bajar cuando el terreno es particularmente difícil. Esto mejora la velocidad campo a través.



Con sólo una ametralladora de 12,7 mm, el BRDM-2 apenas puede pelear para conseguir la información.

Vehículos de mando

La estructura de mando en las fuerzas soviéticas es más rígida que en los ejércitos occidentales. Los jefes de sección no ejercen un control directo sobre su unidad, y las radios de sus vehículos no pueden emitir, sino sólo recibir. Los jefes de compañía y batallón no hacen mucho más que ejecutar órdenes, y se les supone poca iniciativa. Sólo el jefe del regimiento, en su vehículo especial BTR-60 PU Comd, es quien toma la mayoría de las decisiones tácticas.



El vehículo de control del regimiento es el BTR-60 PU Comd.



Arriba: El Ejército soviético da gran importancia al reconocimiento. Cada organización tiene su propio elemento de la especialidad, y las grandes unidades cuentan con regimientos enteros de exploración.

Abajo: El BRDM-2 representa los ojos y oídos del regimiento mecanizado. Puede encargarse de reconocer rutas para el avance y también de descubrir posiciones enemigas y estimar sus efectivos.



Infantería a pie avanza junto a un Panzer III, uno de los carros alemanes más numerosos en la Operación "Barbarroja".

BLITZKRIEG

La guerra relámpago

"A las 06,50 horas del 22 de junio de 1941 crucé el río Bug, cerca de Kolodno, en un bote de asalto..." Esto no sería digno de mención si no fuese porque lo escribió el *General-Oberst* Heinz Guderian, comandante del *Panzergruppe* II de la *Werhmacht*, en las primeras fases de la invasión alemana de la URSS, la Operación "Barbarroja". Y cruzaba el río al frente de la mayoría de las fuerzas a su mando, como él mismo y la teoría de la *Blitzkrieg* preconizaban: el mando se ejerce desde el frente.

"Mi estado mayor, que consistía en dos camiones blindados de radio, unos vehículos todoterreno y unas cuantas motos, pasó a las 08,30. Seguí las marcas de las orugas de los carros de la 18 División *Panzer* y pronto llegué al puente sobre el Lesna, cuya captura era importante para nuestro avance; no encontré a nadie salvo unos piquetes soviéticos... A las 10,25, los carros llegaron al Lesna.

"Habíamos sorprendido al enemigo todo a lo ancho del Grupo *Panzer*... El enemigo, empero, se recuperó pronto y ofreció unas decidida resistencia desde posiciones preparadas. Brest-Litovsk aguantó con gran determinación durante varios días.

Por la tarde, el Grupo *Panzer* combatía en torno a Malortya, Kobryn, Brest-Litovsk y Pruzana, y fue en esta última localidad donde la 18 *Panzer* libró la primera batalla de carros de la campaña."

El primer día, los carros de Guderian habían avanzado más de 50 km por un corredor que seguía la carretera al este desde Brest-Litovsk. Durante la semana siguiente, mantuvieron ese ritmo de avance y se abrieron hasta formar un saliente de dos ejes de 400 km de profundidad a través de Bielorrusia y hacia Ucrania.

Punto débil

Era guerra mecanizada al más puro estilo: encontrar un punto débil, romper por él y avanzar a todo o nada, dejando que las fuerzas de segundo escalón se ocupasen de las bolsas de resistencia enemigas.

La teoría de la *Blitzkrieg* emanaba de los estudios teóricos de un brillante pensador británico, Basil Liddell Hart –el padre de la guerra moderna–, y de los primeros experimentos sobre el terreno realizados durante los años 30, primero por los mismos británicos y después, a mayor escala y con mucha más ambición, por las primeras unidades del reconstituido Ejército alemán.

Había sido llevada a la práctica en 1939, aunque contra una oposición más débil que la soviética. Ese año, los carros de Guderian fueron la punta de lanza de la invasión alemana de Polonia, y en 1940 fueron el elemento móvil que, atravesando las Ardenas, dislocó por completo el plan de los Aliados, que avanzaron hacia Bélgica pensando que la principal amenaza alemana venía de ahí. Francia cayó. Pero el Frente del Este iba a ser la prueba definitiva de la *Blitzkrieg*, pues las distancias y el clima iban a exigir el máximo de hombres y máquinas.

La *Blitzkrieg* fue la primera plasmación real de la guerra mecanizada moderna. Asombró al mundo con las victorias alemanas de los dos primeros años de la II Guerra Mundial, pero el avasallador avance alemán se detuvo a las puertas de Moscú en diciembre de 1941.

Avance por la URSS

Entre los hombres que combatieron, los primeros éxitos de la invasión de la Unión Soviética tuvieron un efecto embriagador. Este relato, de Helmut Pabst, un suboficial de 30 años, cuenta el avance sobre Smolensk, a finales de junio:

"La 10.ª Batería se había asentado en un campo de patatas. Abrimos fuego a las 03,35 horas. En ese mismo instante, todo el frente entró en erupción. Las torres de observación rusas se desvanecieron en mitad de explosiones, y nuestras granadas cayeron sobre las baterías enemigas. La infantería pasó al ataque precedida por la barrera artillera. Los lanzallamas se ensañaron con los reductos enemigos. En Kanopky encontramos una fuerte resistencia y la compañía en vanguardia quedó inmovilizada. Se ordenó que acudieran los cañones de asalto.

"Prosiguió el avance. Nos movíamos rápidamente, a veces hasta reptando, pero de forma irresistible. Zanjas, agua, arena, sol. Siempre cambiando de posición; sedientos y hambrientos, sin tiempo para comer. A las 00,10 ya éramos soldados fogueados y habíamos visto de todo: posiciones abandonadas, autoametralladoras destruidos, los primeros prisioneros. Los primeros rusos muertos.

"En las ruinas de la primera aldea quemada que encontramos, fuimos sometidos por primera vez a un fuerte fuego artillero. Las granadas emitían un curioso silbido; nos parapetamos rápidamente y echamos cuerpo a tierra.

"Hacia las tres de la madrugada siguiente llegamos a una línea de posiciones. De repente, la unidad quedó estancada. Alguien ordenó, «¡Que vengan los cañones contracarro!» Las piezas pasaron a través de nuestras líneas. Los dos kilómetros siguientes eran una extensión de arena cubierta de matas de retama y, más allá, la fortaleza de Osowiec, con nuestras posiciones avanzadas en la orilla del río. Los rusos sabían exactamente dónde estábamos..."

El padre de Pabst había luchado en la I Guerra Mundial, y en sus cartas el jóven soldado intentaba explicarle la diferencia entre los dos conflictos.

Una guerra diferente

"Por supuesto, luchamos contra armas diferentes, pero también nosotros tenemos armas diferentes. Un carro es aterrador si sólo dispones de un fusil, pero siempre puedes esconderte en un agujero y dejarlo pasar. E incluso esa bestia no es invulnerable a un hombre solo, siempre que consiga atacarla por detrás.

"La artillería y la infantería dominan todavía los campos de batalla. La mayor potencia de fuego de los infantes –armas automáticas, morteros y demás– es de gran ayuda. Has de aceptar el hecho de que vas a matar al de enfrente. Es la guerra. Así son las cosas. Y no es tan difícil. Una vez más, como las armas son automáticas, muchos no se dan cuenta del cambio: se mata a distancia y a una gente a la que no conoces ni ves. Las situaciones de combate individual son quizá más comunes en esta campaña que en la Gran Guerra, pero no se dan tan a menudo."

El ritmo de actividad que describía Pabst parecía imposible de mantener, pero los dos millones de hombres del Ejército alemán en la URSS hicieron exactamente eso durante los meses de verano, echando el resto mientras pudieron, y contando el tiempo en minutos en vez de horas.

El 20 de julio, tras un mes de operaciones, la ofensiva principal había cubierto 800 kilómetros, pero no era suficiente.

La logística de un avance tan rápido era un rompecabezas. Los alemanes lanzaron su ataque inicial con 18 divisiones acorazadas, 12 mecanizadas y no menos de 80 de infantería, con otras 25 divisiones en reserva. Dos millones de hombres, 3 200 carros y 10 000 cañones apoyados por inmensos almacenes de pertrechos, combustible y munición junto a la frontera soviética, suficientes para un avance de 650 kilómetros. Se habían reunido 500 000 camiones y 300 000 caballos para mover todos esos suministros.

Pero las formaciones mecanizadas habían avanzado mucho en tres semanas, y una organización que dependía tanto de los caballos lo tenía muy difícil para apoyar debidamente el empuje de los *Panzers*. Mecanizar las armas de combate significa que podrás avanzar a mayor ritmo, pero si los suministros no pueden seguirte, el movimiento –esa parte tan importante de la filosofía de la *Blitzkrieg*– está condenado a cesar.

A medida que las líneas de suministro se hicieron más largas, el ataque perdió vigor, y eso era precisamente lo que no podía permitirse el alto mando alemán. Debían tomar Moscú antes de que el invierno los paralizase. No podían, como le había sucedido a Napoleón, detenerse a la vista de las cúpulas del Kremlin.

Pero el "General Invierno" no fue lo único que detuvo a los alemanes. Los soviéticos habían cedido territorio a cambio de tiempo, construyendo nuevas defensas lejos aún del enemigo y desgastándole a medida que perseveraba en su largo avance. Las bajas en el primer año de la guerra en el Frente del Este fueron espantosas: casi un millón de alemanes muertos, heridos o desaparecidos, y varias veces esa cantidad en soviéticos caídos o hechos prisioneros. Pero al fallar el avance mecanizado sobre Moscú, la campaña se convirtió en una guerra de desgaste. Nunca más la *Blitzkrieg* estuvo tan cerca del éxito, y nunca jamás la guerra mecanizada había fracasado de forma tan estrepitosa.



El general Heinz Guderian, el arquitecto de la Blitzkrieg, pasa instrucciones a sus adjuntos de transmisiones en su semioruga de mando durante el avance.

IR AL COMBATE

El transporte acorazado de personal es un medio "a prueba de bala" que protege de la metralla y poco más: si recibe el impacto de un misil contracarro, las consecuencias pueden ser espantosas.

Construido en una aleación especial de aluminio que consigue que su peso total sea de sólo 11 toneladas, el VAP M113 da a sus ocupantes una protección limitada contra el fuego de armas portátiles y la metralla de granadas de mano y artillería, pero no de los cañones contracarro, los misiles ni los cohetes. Esto significa que el jefe de la unidad debe tener muy claro cuándo y dónde debe ordenar que sus tropas desmonten y combatan a la usanza tradicional de la infantería.

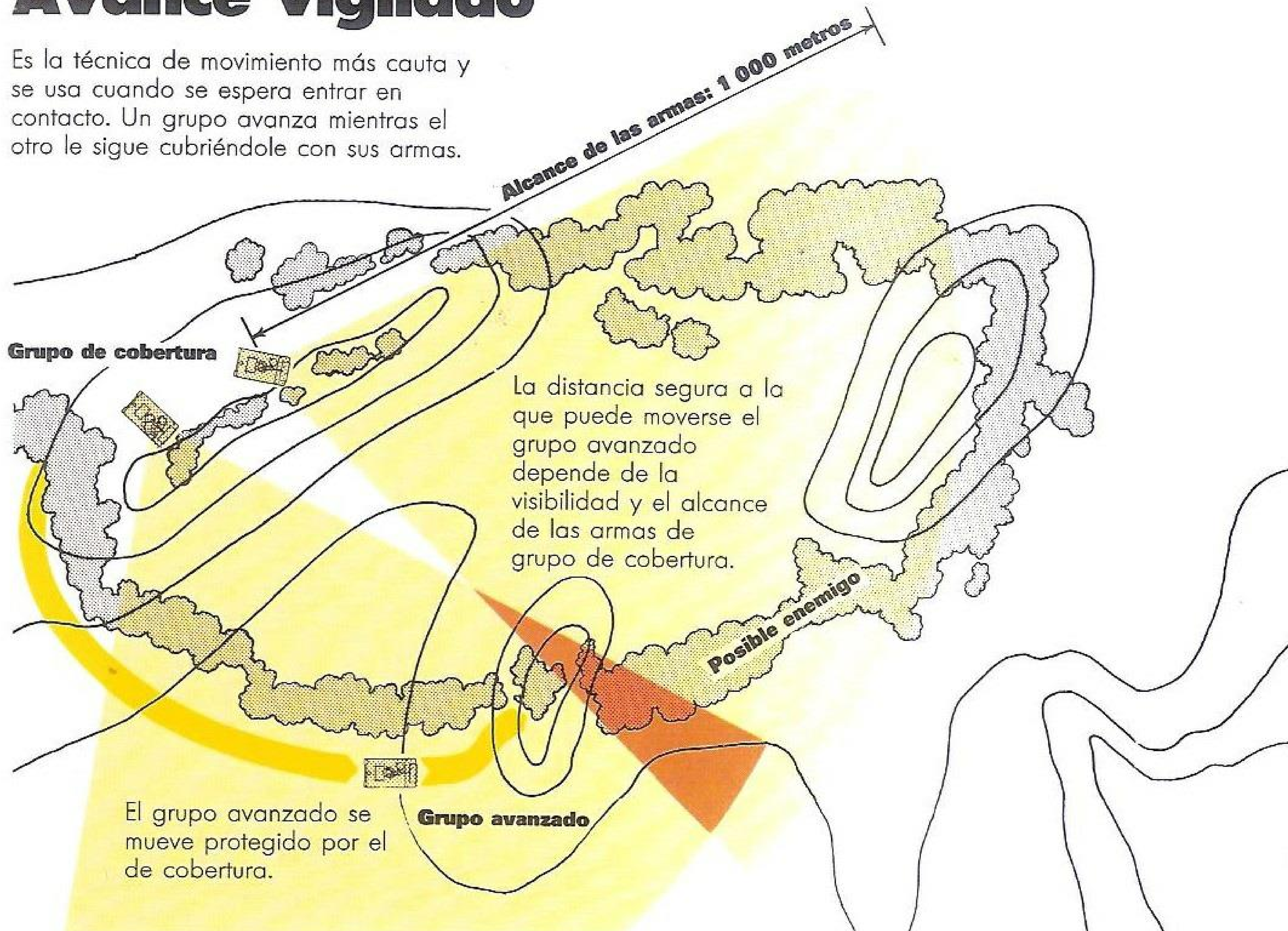
En el ataque, el jefe procurará que la unidad combata montada el mayor tiempo posible, recurriendo a diversas tácticas para asegurar la progresión a un ritmo adecuado. Sólo ordenará que sus hombres echen pie a tierra cuando el terreno sea demasiado cerrado —cuando haya bosques, por ejemplo— o si ve que va a encontrarse con una fuerte oposición contracarro.

Esta flexibilidad —combatir desde vehículos blindados que protegen del fuego de armas ligeras, o desmontar y empeñar la oposición contracarro con tácticas clásicas de infantería, quizá para a continuación llamar de nuevo a los VAP, montar otra vez y seguir avanzando como antes— ha llevado al desarrollo de toda una nueva forma de combatir.

Es difícil que la infantería mecanizada opere en una zona dada sin apoyo de carros, y viceversa. Se necesitan entre sí; las áreas inviables para los carros lo son también para la infantería mecanizada.

Avance vigilado

Es la técnica de movimiento más cauta y se usa cuando se espera entrar en contacto. Un grupo avanza mientras el otro le sigue cubriéndole con sus armas.





Arriba: El segundo mayor usuario del M113 es el Ejército israelí, que le llama Zelda. Modificaciones recientes incluyen la adición de blindaje espaciado contra las cargas huecas.

1 Avance

La forma de avance vendrá dictada por tres condicionantes: el terreno, la amenaza y el horario. Si los tres son favorables —terreno fácil, amenaza baja y tiempo de sobra—, la sección de infantería puede desplazarse en un solo bloque, en línea o quizá en escalón. Si la amenaza es un poco mayor, el avance vigilado es tal vez el método más apropiado. Se destaca un grupo de exploración a que reconozca el camino, pero siempre cubierto por las armas del resto de la unidad. Los dos grupos se mueven a un tiempo, pero el de vanguardia está siempre dentro de la envolvente protectora del grupo principal. Si la amenaza es alta, entonces habrá que avanzar por saltos: un grupo está quieto mientras el otro se desplaza. Una vez el primero llega a una posición firme, el segundo grupo avanza cubierto por él, y así sucesivamente.



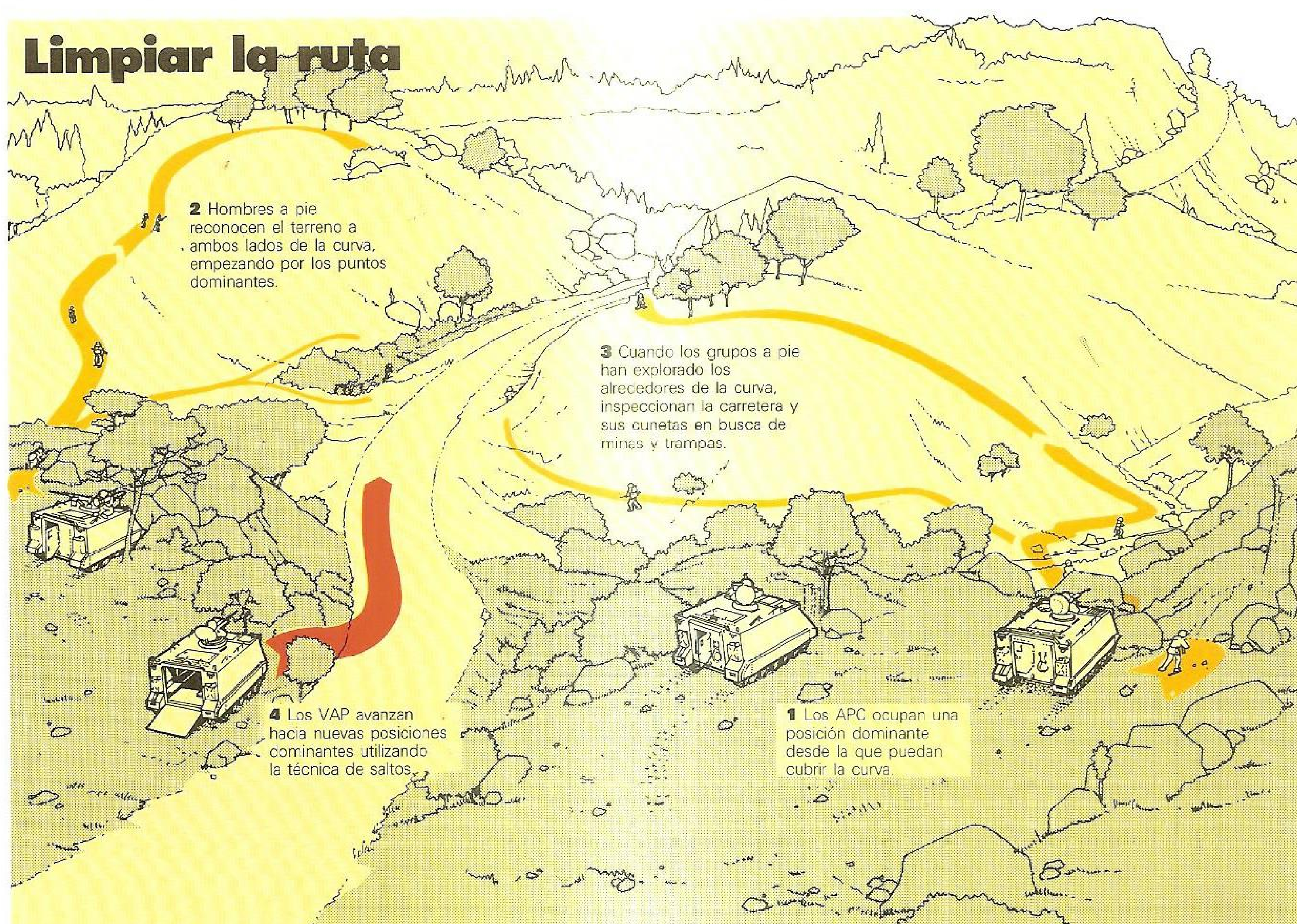
Abajo: El M113 fue muy usado en Vietnam. El personal prefería ir en el exterior; esto le exponía al fuego enemigo, pero reducía las bajas en caso de impacto de un RPG.

Arriba: Aparecido en 1964, el M113 está siendo ahora sustituido por el M2 Bradley. Es improbable que éste logre el éxito de exportación y se fabrique en tantísimas variantes como el veterano M113.

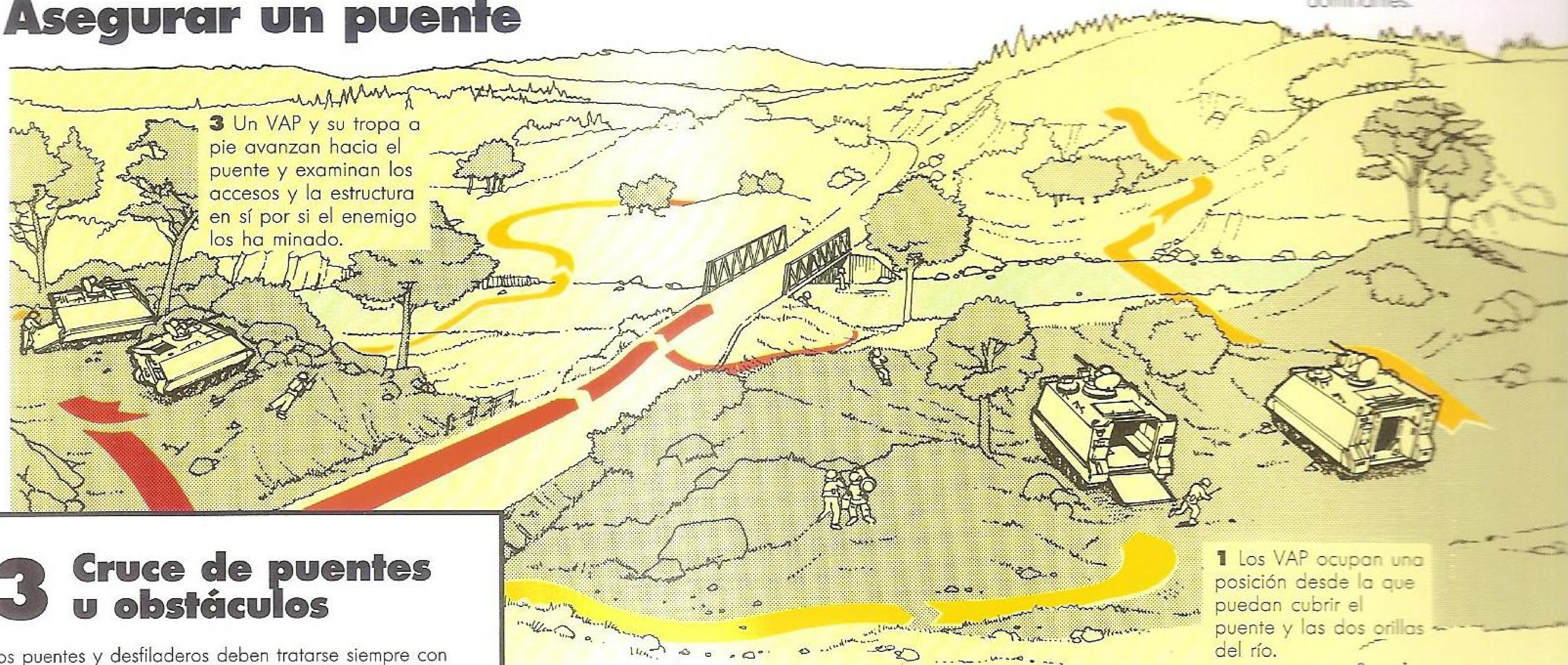
2 Avance por carretera

El problema de utilizar carreteras en áreas de gran amenaza es que es muy fácil minarlas o preparar emboscadas en ellas. Antes de que una fuerza pueda desplazarse por ellas, habrá que reconocerlas, un proceso largo y laborioso. Los VAP ocuparán una posición desde la que puedan cubrir a los infantes a pie que realicen la exploración. La tropa desmontada reconocerá primero los puntos dominantes, buscando posiciones enemigas y cables de detonación eléctrica. Al mismo tiempo, otro grupo explorará la carretera en busca de minas, trampas, etcétera. Una vez asegurado un trecho, los VAP avanzarán hasta una nueva posición para cubrir el reconocimiento del sector siguiente.

Limpiar la ruta



Asegurar un puente



3 Cruce de puentes u obstáculos

Los puentes y desfiladeros deben tratarse siempre con gran cautela. Como son cuellos de botella, lo más posible es que el enemigo los defienda a ultranza. Aquí se aplica de nuevo el principio de la cobertura. Los vehículos acorazados portapersonal se sitúan allí donde puedan cubrir el obstáculo con un fuego concentrado y preciso. Quizá la mejor forma de salvar un puente sea aprovechando la capacidad anfibia de los vehículos y hacerlos vadear, al menos parte de ellos, como elemento avanzado o de sondeo del obstáculo. Una vez en el otro lado, pueden cubrir el cruce del resto de la unidad por el puente.

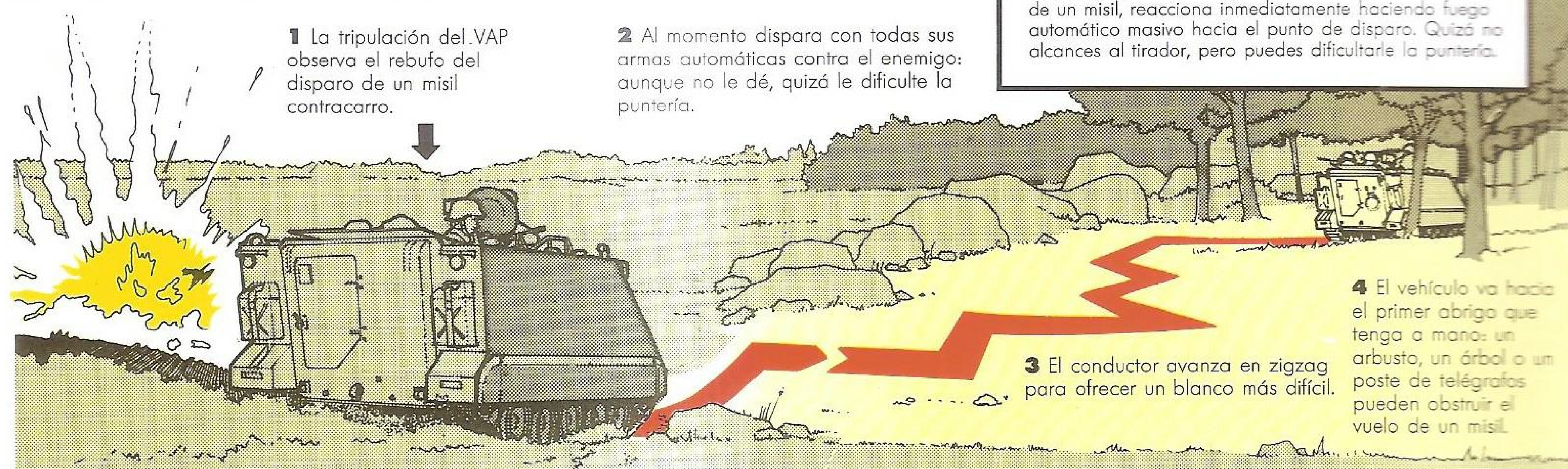
Arriba: Cuando se descubre un puente como éste, la tentación es cruzarlo rápidamente. Esto es lo mejor cuando no está defendido, pero no hay manera alguna de estar seguro de ello.

Abajo: Para el tirador de un misil contracarro, un VAP lleno de personal es un objetivo ideal. La tripulación del VAP debe estar entrenada para emprender maniobras evasivas.

4 Esquivar misiles contracarro

Los misiles contracarro son una amenaza terrible, pues el impacto de uno de ellos en un vehículo acorazado portapersonal cargado puede ser catastrófico. Para dar en el vehículo, el tirador del misil debe mantenerlo centrado en la cruz filar de su visor. Una forma de reducir esta amenaza es conduciendo de forma errática, acelerando y reduciendo. Esto puede no ser del agrado de la tropa transportada, pero es preferible a ser alcanzado por una carga hueca. Si ves el lanzamiento de un misil, reacciona inmediatamente haciendo fuego automático masivo hacia el punto de disparo. Quizá no alcances al tirador, pero puedes dificultarle la puntería.

¡Misil a la derecha!



5 El asalto

El jefe tomará la decisión de cuándo y cómo debe desmontar la infantería y pelear a pie. Si el enemigo es débil y no ha tenido tiempo de prepararse, puede que el jefe decida no desmontar y ordene que los VAP carguen a través de la posición, haciendo fuego con las armas de los vehículos. Sin embargo, el peligro de las armas contracarro portátiles es mucho. Lo más habitual es que los vehículos lleguen a las inmediaciones de la posición y allí se ordene el desembarco. Esto permitirá asaltar la posición a pie con apoyo de las armas de los vehículos y sin que sobre éstos pese al amenaza de las armas contracarro.



Desmontar en contacto es muy confuso. La tropa, encerrada en el vehículo hasta ese momento, no sabe dónde está el enemigo ni adónde va.

AVANCE AL CONTACTO

¿Cómo limpiarías el camino?

INFORMACIÓN

Avanzar por un camino o una carretera no es la manera más segura de viajar. El enemigo podrá haber colocado minas o trampas, o quizá haya preparado una emboscada. El último vehículo de la columna ha de estar dispuesto a cubrir a los demás mientras progresan por la pista. Una vez éstos hayan avanzado un trecho, se detendrán y cubrirán al vehículo en retaguardia, y así sucesivamente. Es un procedimiento largo y tedioso, pero también muy seguro.

Eres un teniente de sección en una compañía de infantería mecanizada del *US Army*. Los cuatro VAP M113 de tu sección avanzan por terreno abierto con la intención de hacer contacto con el enemigo. Sabes que éste tiene armas contracarro y lleva cierto tiempo en la zona. Tu sección es la de vanguardia y debe reconocer el camino para que el resto de la compañía avance con plena seguridad. Sabes también que de momento el terreno está libre, pero que harás contacto de aquí a 8 o 9 kilómetros.

1 Avance

El capitán de la compañía desea que se mantenga un buen ritmo de avance mientras el terreno esté libre de fuerzas enemigas. Sin embargo, está conforme con que tú, como jefe del elemento de vanguardia, seas quien dicte la velocidad de progresión. Debes:

A ¿Avanzar en columna, haciendo marchar tus vehículos a toda velocidad hasta que establezcas contacto con el enemigo?
B ¿Enviar un vehículo por delante como elemento de exploración, manteniéndolo siempre cubierto por las armas de los demás transportes?
C ¿Avanzar por saltos, haciendo maniobrar media sección cada vez?

RESPUESTA: Recuerda las prioridades: terreno, amenaza y horario. El terreno es abierto, y la amenaza, como se te ha informado, poca. Por lo tanto, el factor decisivo puede ser el tiempo. Como esperas hacer contacto con el enemigo de aquí a un rato, avanzar en columna es quizá demasiado arriesgado. El movimiento por saltos es un método de progresión muy seguro, pero también muy lento. Como jefe de la sección en vanguardia puedes dictar la velocidad de marcha y, teniendo en cuenta todos los factores, enviar un vehículo en descubierta cubierto por los demás es quizá el mejor compromiso entre velocidad y seguridad.



Arriba: Un mimetizado M113, en marcha. Las antenas han sido parcialmente abatidas; aunque esto limita la eficacia de los aparatos de radio, también reduce la firma visual del vehículo, haciendo que sea más difícil de observar.



Derecha: Un M113 neozelandés demuestra la capacidad de vadeo de este vehículo. El M113 es plenamente anfibio con muy poca preparación, y se mueve en el agua impulsado por sus orugas.

2 Obstáculo

El transporte M113 que va en vanguardia informa de la presencia de un puente un poco más adelante. De momento no ha visto indicio alguno del enemigo. Debes:

A ¿Ordenarle que cruce el puente y siga avanzando a gran velocidad?
B ¿Salir a la red de radio de la compañía y pedir que vengan los ingenieros zapadores a colocar un nuevo puente para cruzar el río?
C ¿Ordenar al M113 que busque un buen lugar de vadeo mientras el resto de los vehículos de la sección le proporcionan cobertura?

RESPUESTA: A menos que sospeches que el puente no va a soportar el peso de tus transportes, no hay necesidad de que llames a los zapadores. Si piensas que es demasiado ligero, quizá lo mejor que puedas hacer es ordenar que los zapadores tiendan un puente metálico sobre el existente; ésta es la forma más rápida y fácil de cruzar un cauce. Pero si estás seguro de que no hay enemigos por los alrededores, manda que el M113 cruce al otro lado lo antes posible. Sin embargo, por seguridad quizá sea mejor que reconozca el río en busca de un punto de vadeo. Cuando esté en la otra margen, él podrá cubrir vuestro cruce por el puente o vadeando.

3 Bajo el fuego

Cuando el M113 inicia el avance obedeciendo tus órdenes, se produce un fogonazo en los árboles cercanos, indicio de que le han disparado un misil contracarro. Debes:

A ¿Disponer una retirada inmediata?
B ¿Ordenar que el resto de la sección haga todo el fuego posible en la dirección del disparo?
C ¿Pedir todo el fuego de artillería y morteros que esté a tu disposición?

RESPUESTA: Pues quizá debas hacer las tres cosas a la vez. El fuego artillero y de ametralladora sin duda harán que el tirador deba agachar la cabeza y no pueda apuntar bien: ha de ser un hombre realmente valiente el que sea capaz de concentrarse en el vuelo del misil mientras está siendo batido por varias Browning de 12,7 mm. La artillería, si dispones de ella, también será de ayuda; el humo y el polvo que levanta una barrera de fuego artillero oscurecerá el campo de visión del tirador enemigo. A continuación, lo mejor que puedes hacer es largarte de allí a toda prisa. Es evidente que el punto de vadeo que has elegido está bien cubierto por el enemigo y que no toca más remedio que buscar uno más seguro.

4 Vadeo y ataque

Has encontrado otro punto de vadeo, y tu compañía, junto con algunos carros, está dispuesta a asaltar al enemigo que antes os ha disparado. Debes:

A ¿Hacer que tus hombres desmonten de los M113 y lanzar todo el ataque a pie?
B ¿No desmontar, sino lanzarse contra la posición enemiga a toda velocidad?
C ¿Hacer que tus hombres desmonten justo delante de la posición enemiga y luchen entonces a pie?

RESPUESTA: Si el terreno es muy cerrado, tus M113 pueden ser más un inconveniente que una ventaja. Déjalos atrás o como protección de un flanco, y combate a pie. Pero si el enemigo no está muy bien aposentado en el terreno, carga contra él con los vehículos y rebásalo antes de que se dé cuenta. Sin embargo, el terreno ha de ser despejado. Quizá lo mejor sea utilizar la movilidad y protección de tus M113 hasta el último momento y entonces hacer que tus hombres desmonten y peleen como sólo puede hacerlo la infantería: cuerpo a cuerpo y a cara de perro.

